NT$80元　HK$30元

軟體世界

捍衛雄鷹3.0修改篇
楚漢之爭2修改篇
燃燒的野球III心得篇
狂島浴血新手上機篇
異域寶藏新手上機篇
黑暗之池完全攻略(上)
新幻想空間I簡易攻略
亞特蘭提斯之謎單人、
打鬥模式攻略提示篇
硬碟淺談
有趣的BBS
創世紀7附加任務篇：
Forge of Virtue搶先報導
動作模擬的新秀—X-Wing
《遊戲獵人》
狂島浴血・太平洋風暴
狂飆遊龍・神奇口袋・謎
鋼彈帝國・新英雄傳奇I

43

1992年10月號PC GAME最新情報

亞洲電腦

ANB-386SL

真正32位元省電電腦及抽換式硬碟

Notebook

強力推薦十五大新概念設計

一、採INTEL 386SL-25省電式LOW POWER的新型CPU。
二、貼心配備2.5吋60MB可抽換式硬碟，亦可選購80MB至200MB硬碟。
三、附加最新FLASH MEMORY（快閃記憶體）技術，經由保護性存取方式，增加BIOS版本更新功能。
四、超高快取記憶體64KB CACHE S RAM設計，增快執行速度，使其運作快捷。
五、可內建FAX/MODEM功能，可避免外接式之不便。
六、新概念100PIN外接擴充PORT 可搭配一般桌上型電腦週邊介面，使其執行外接週邊。
七、新型10吋CCFT背光式LCD（液晶顯示器），具有64灰階色階，內建VGA CARD解析度高達800×600。
八、全功能80/81-KEY中英文鍵，採日本ALPS KEYSWITCH，突破傳統鍵盤設計，採省力型設計，觸感特佳更符合人體工學。
九、在低電源狀態下電腦會自動發出"嗶嗶"警示聲，避免斷電之損失。

1. 精緻型人工智慧自動省電管理系統，四大省電系統設定功能(LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDBY POWER MODE/SUSPEND MODE/BATTERY LOW MODE)充分達到省電最佳效果，先進式12V電池組設計，在省電系統運作下，使用時間可高達10小時左右。
2. 特設置POWER/HDD/BATTERY/CAPS LOCK/SCROLL LOCK於鍵盤上蓋板上之顯示燈。
3. 溫度感應器，若主機超過55°C時，可自動調整運作速度，可延長機器使用壽命。
4. 人性化省電系統可自行變更設定參數，充分發揮人機效益，再展現您的專業風格。
5. 獨特COVER CLOSE 閉蓋式電源關閉感應警示功能，可避免電源未關，達到節省電力。
6. 新型省電按鈕式開關，可立即進入完全省電狀態，不須關機即能立即處理其他事務。

亞洲電腦全省經銷商服務網
[illegible]

編輯室報告

金磁片獎　魅力空前

喧騰多時的第三屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽，已於九月廿八日在台北國際會議中心圓滿落幕。在教師節的連續假期中，多位長官、資訊界名人犧牲了寶貴的假期蒞臨指導，雜誌及電視媒體的採訪報導，都讓本屆金磁片獎增色不少，顯示休閒軟體已受國人的支持與肯定。

回顧三年前，主辦單位有感國內惡劣的軟體創作環境扼殺許多的軟體創作者，為了提昇國內休閒軟體良性的創作空間及創作品質，決定舉辦首屆金磁片獎，當時參賽作品只有11件，雖是篳路藍縷，主辦單位仍堅信只要提供作品發表的機會，為創作者打開管道，必然會有許多有志之士投入軟體創作的領域。如今，我們終於感受到金磁片獎無比的魅力，除了國內的參賽作品外，更有女性創作者投入，有些作品還遠從香港、澳門熱情參與，使得本屆金磁片獎的參賽作品高達80餘件，為歷年來最多的一次。令人感動的是許多得獎人於致感謝詞時，特別感謝師長的從旁指導及父母的支持與鼓勵，將獲得金磁片獎的榮耀與師長、父母、朋友一起分享。主辦單位正考慮將得獎作品改成多國語言為創作者創造更高的週邊價值及市場利益，在國際的休閒軟體舞台上為中國人爭得一席之地。

金磁片獎這項雅富寓教於樂，鼓勵學習、創作的活動，使得教師節這個備受尊崇的節日更顯意義，讓我們一起支持並期待第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽的來臨吧！！

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李切陽
主編／陳達
美術主編／呂淑瑞
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉瑋、王淑美、楊淳妃
美術支援／林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、郭淑芬、林慧玲
駐美特派員／亞佛列德
特約作家／吳謀誌、李莉莉、陳宗甫、黃振倫、郭宗勳、朱學恒、卓技銘、饒凱文、吳海境、徐國楓、劉東澤、吳忠晉、朱孔林、葉明璋、劉昭毅、李永治、蔡國宏、傅啟暉、蘇經天
資料處理／曾玉華
編輯／沈乾昆、陳禮英、陳炯君、廖鴻嘉
美術編輯／郭美玲、葉秀娟、劉信真
法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／高雄市三民區民壯路63號
照相打字／創意電腦照相排版公司
劃撥帳戶／謝明奇　劃撥帳號／40423740
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

軟體世界 ·目錄·

1 編輯室報告

NEW FILES

4 太平洋空戰英雄 (Aces of the Pacific)
6 狂飆遊龍—F1—級方程式大賽車 (ROAD & TRACK Presents GRAND PRIX UNLIMITED)
8 狂島浴血 (Battle Isle)
10 蠻荒地域系列II：異域寶藏 (Treasures of the Savage Frontier)
11 戰爭風雲錄：韓戰 (Conflict: Korea)
12 美國鼠譚 (An American Tail)

強片預告

13 香港麻將中文版 (Hong Kong Mahjong Pro)
14 風雲霸主 (POWERMONGER)
15 蘿拉推理系列—七首疑雲 (LAURA BOW IN THE DAGGER AMON RA)
16 克萊恩黑暗之后 (The Dark Queen Of Krynn)
17 357戰鬥大隊 (Heroes of The 357th)
18 雙塔記 (The Two Towers)
19 傑克大師高爾夫 (Jack Nicklaus Golf & Course Design)
20 戰爭風雲錄：中東戰爭 (Conflict: Middle East)

國內報導

21 第三屆金磁片獎作品掃瞄

29 動作模擬的新秀—X-Wing
32 小人物狂想曲II 製作過程特別報導

國外報導

28 創世紀7附加任務篇 Forge of Virtue 搶先報導

36 電玩短路

38 遊戲衛星台

1992 10 月號 43

百戰天龍

43 印第安那・瓊斯
——亞特蘭提斯之謎爭王篇
小鬼當家超級跳躍法
聖域傳說直奔結局
44 捍衛雄鷹3.0修改篇
45 俠影記攻略補遺
46 聖域傳說小秘技
創世紀 I 修改篇
創世紀７
黑月之門特別選項
47 楚漢之爭２
赤龍反撲修改篇
49 星際爭霸戰
船艦修改篇補遺
50 永久NPC隊員補遺

GAME林秘笈

51 燃燒的野球 III 心得篇
54 狂島浴血新手上機篇
56 鋼彈帝國——帝國霸業篇
58 蠻荒地域系列 II
異域寶藏新手上機篇

遊戲攻略

60 黑暗之池完全攻略（上）
71 新幻想空間 I 簡易攻略
74 印第安那・瓊斯
亞特蘭提斯之謎單人、
打鬥模式攻略提示篇

閒閒傷腦筋

89 HOME RUN I
燃燒的野球

遊戲獵人

90 狂島浴血
92 太平洋風暴
94 狂飆遊龍
95 神奇口袋
96 謎
98 鋼彈帝國
100 新英雄傳奇 I

電腦遊戲精品回顧

102 御封戰將

硬體世界

112 硬碟淺談

千里一線牽—BBS

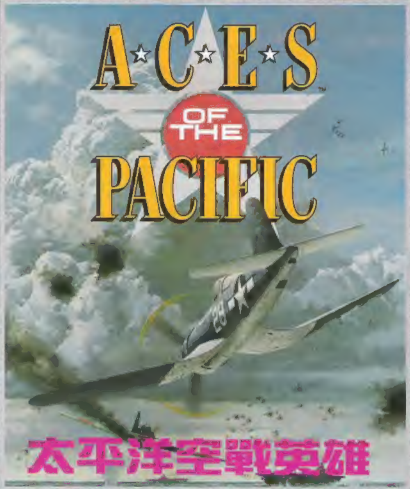
114 架站淺談
117 有趣的BBS

123 問題診療室

中華郵政南臺字第525號
執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證
局版臺誌字第8603號
中華民國78年４月創刊
每月８日出刊

二次世界大戰太平洋戰場上的美日衝突

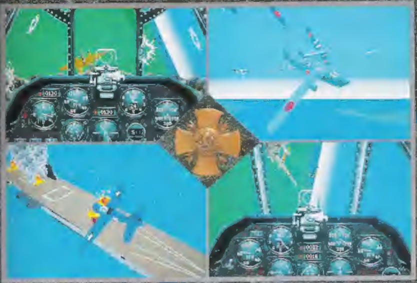
Dynamix 公司繼「紅



如果你願意投身這場戰役、接受挑戰，請先決定加入美方或日方的陸軍或海軍航空隊，從二十多架飛機中挑選一架順眼的座機，然後開始你的飛行生涯吧！

首先，如果想立即展開任務，就選擇執行單一任務！在此你可以決定任務形式並設定各種任務狀況，得分與是否完成任務無關，是依照任務困難度換得分數。這裡的任務形式分為歷史上的任務、與一個中隊戰鬥、與著名空戰英雄纏鬥、空中戰鬥巡邏、戰鬥機護航、緊急起飛、護航、攔截轟炸機、地面攻擊及對艦攻擊等，還有空中射擊、俯衝攻擊、航空母艦降落等單獨訓練任務。玩者可視需要參加某一項單挑練習，並可調整友機數目、敵機中隊組成、飛行員能力等任務狀

爵士」後又一模擬巨作



況，以增加執行任務的困難度及挑戰性。

據說，如果想體驗飛行員一生的戰史，就加入1941－1945年的四年戰爭中，踏進此空的，你將由一個服從命令的候補駕駛，經由進行護航、攔截、空運等任務，或應付中途調動、升遷、調派大事件，慢慢以表現換取成績，進而領導整個中隊，你將接受不斷的戰役，也許會因你個界的表現獲得勳章，藉勳章打破其他空戰英雄的紀錄，成為英雄中的英雄！

飛機模型方面，包括A6M零式，以及艦上攻擊機等，玩者可駕駛操控感受全不同的美日戰機。

在地物及飛機描繪方面，終於可以清楚看見地上的建築或是海上的船艦了，而且飛機造型，不再只是數個幾何形狀組合的立體模型。在遊戲的一項值實面板的功能中，玩者可假設一些更擬真，會影響飛行的障礙，如設定從太陽方向出現的飛機難以看見（考驗玩者眼力）、氣流、油料可能用盡及任務中找不到任何指引（考驗判斷力）等。

任務記錄器＜Mission Recorder＞是最精采的賣點之一，除了能以第三者任何角度觀看任務過程，還能從任務中任一點再次進入任務中繼續，重新創造紀錄。

隨服役年資單位不同，玩者可能會在所羅門群島、沖繩、新幾內亞、日本本島、中途島、珊瑚海、菲律賓等參加戰役及會戰。

以二次大戰為背景的空戰模擬不勝枚舉，但真正以大手筆製作有板有眼的卻很少，詳細的手冊說明及遊戲品質都將證明太平洋空戰英雄的可玩性，您不妨仔細評價一番！

狂飆遊龍

F1一級方程式大賽車

想和 1990、1991、1992 年的衆冠軍隊伍及知名賽車手一同奔馳在國際賽車跑道上嗎？

在狂飆遊龍中，你能夠成爲跑道上最拉風的 F1 賽車手，更能眞正體會操控一輛 F1 的感覺。

首先，你可以進行單獨練習賽，選擇試跑 Willims-Renault、McLaren-Honda、Ferrari、T-yrrell 及 Benetton-Ford 5 大車隊的最新 F1 賽車，再任意選擇不同的圈數，2、10、18 位等競爭對手與晴天、陰天、雨天等不同天氣及數十座位於世界各地的國際賽車場所。練習賽的意義在幫助玩者預先熟悉賽車時必須注

怒吼的引擎！燃燒的跑道！

窪的事及崎嶇、平直等越野跑道上可能會發生的狀況，玩者在此能獲得許多駕F1的心得，如果覺得自己是塊天生賽車的料子，就可長驅直入進攻冠軍賽了！

'90、'91、'92年的國際GP（Grand Prix）F1賽車，都十分的精彩，選手更是各有特長、衝勁十足。在此你必須接受隨機天氣，不能任意選擇熟悉路條及競賽對手數目的考驗，在16場的比賽中，電腦會自動爲你記錄每一場的時間、名次及得點，完全按照國際間的規則。

除了親自駕駛F1上路，還能試試自己的設計能力。遊戲設有一完整的編輯器功能，玩者能以圖塊組合直、彎、斜的跑道，並能以不同角度及放大、縮小的觀點加上障礙、路標、工作人員、路旁建築物、山岳、海濱等點綴，創造連續大彎道、跑不完的隧道或是起伏的山路……，盡情的設計世界上刁鑽的跑道！

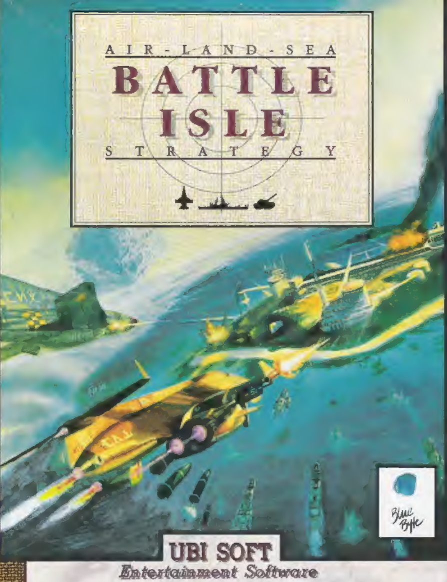
要成爲一個好的賽車手，不但要了解你愛車的狀況，還要時時檢討賽車途中的缺失。遊戲中提供了可調整賽車器械的功能，玩者要先判斷天氣與跑道情況，再針對煞車系統、扭轉半徑、風翼（導流板）、輪胎不同、檔速等功能，把賽車調至與比賽情形最契合，最不易出差錯的狀態。在重播畫面，則提供了能調整遠的多方面攝影視角；在比賽開始前，還可以360°視窗先察看路線中易發生危險、需注意的地方。

長距離比賽，除了要賽車手具備耐心、應變力外，修改站的及時補給、替換，也非常重要。遊戲中設計了修理站功能，讓電腦在短時間內替玩者檢修賽車，快速的手法跟現實賽車中工作人員俐落的手腳幾乎相同！

遊戲片數雖只1片1.2M，但卻完整而眞實地道出一個如假包換的F1賽車生涯，你不該錯過這個與F1溶爲一體的機會吧！

ACCOLADE

機　種	IBM PC AT（需一台1.2M磁碟機）
音　效	PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
記憶體	640K
顯　示	VGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
售　價	230元



AIR - LAND - SEA
BATTLE
ISLE
STRATEGY
Blue Byte
UBI SOFT
Entertainment Software

狂島浴血

以未來的科技及戰略思想
爲主題的六角戰棋遊戲！

移動六角形的方格，將特性不同的軍種部隊移向敵軍，殲滅敵軍所有單位或佔領敵方司令部，就能獲得勝利！

但其間之過程卻不如想像中的容易……。

玩家代表 方的司令官，以六角形的圖形指令，進行武器性能查詢、移動部隊、生產部隊、攻擊等工作，但最主要的是思考所在地形適合運用的戰略，對敵軍施以攻擊，以獲得 場戰役的勝利。依單人雙人模式，共有32種地形，平地、高山、道路、海域等不同地形對部隊皆有不同影響，而敵我兵力的分配有時也不太平均。當敵軍兵力多於我方數倍時，蠻打硬拼只會加快全軍覆沒的速度，唯有另思良策。遊戲本身提供 線上查詢功能，詳列戰鬥部隊對空、對地、對船攻擊能力、距離及裝甲防護力、 般資料等。玩者可事先衡量彼此的兵力，再做進擊之打算。

除了不計手段瓦解敵軍武力，作戰部隊的修理、製造、後勤物資的補給支援及工廠等建築物的攻防戰術都是遊戲必須掌握的重點。

遊戲採取單場過關制，贏得 場戰役，即可獲得一個過關密碼，玩者可重複回到上個戰場，以不同方式再打 次。

你必須妥善調派陸海空三軍之步兵、坦克、飛機、航空母艦等未來科技武器，發揮個別之戰力至極限。

最後的贏家將依整體戰術的運用及作戰的態度判定，你有自信能擊過數十場激烈戰役，穩拿高分嗎？

適用　IBM PC AT
（需 台1.2M磁碟機）
記憶　640K RAM
顯示　EGA/VGA
操作　鍵盤/搖桿/滑鼠
音效：PC喇叭/魔奇音效卡/聲霸卡
片裝：9片1.2M
售價 360元

可從〝異域之門〞傳送人物、等級金錢及物品過來。

當玩者仍陶醉於〝艾斯冠爾英雄〞名號的榮耀裡，回憶著「異域之門」戰役的點點滴滴時，陣陣召喚將玩者拉回現實！是的，麻煩又上門了！在昔日老友力邀請，你重回這蠻荒的地帶，令名肯城的人民再次披掛上陣。

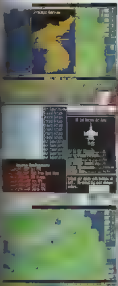
除了再給那幫惡勢力一點顏色瞧瞧，還要找回一件亡佚已久，具有強大神力的魔法物品。沿途，玩者將遇見各式各樣奇怪的人物、參加艱辛的戰役，並且可能在意想不到的處境之下，與某位女子產生戀情！

非直線型的劇情走向，讓玩者依己意發展冒險路線，遊戲雖仍保持SSI公司角色扮演遊戲一貫之傑作，但在處理劇情與遊戲環境設定有極大的改善，例如，天氣的變化不但會影響行動，也會影響戰鬥進行。另外加重NPC（Non-Player Character）的戲分，也是豐富劇情的特色之一。

喜愛角色扮演的玩家們切勿錯過此一遊戲精品。

機 種：IBM PC AT
一台1.2M磁碟機
顯 示：EGA／VGA
音效卡／卡
售 價：300元

CONFLICT: KOREA



韓戰

這個遊戲可區分為歷史劇情及假想劇情：

歷史劇情分成3小段，主述韓戰頭一年（1950～1951年）戲劇性的戰術奇襲與部隊機動性表現。玩者可體會北韓陸軍如何以強龍壓境之勢迅速侵略南韓；趕來救援的聯合國部隊如何解除釜山之困、營救南韓之危；中共人民解放軍是如何讓越過北緯38度線的非南韓軍隊嚐到腹背受敵的滋味與「人海戰術」的厲害。

假想劇情則模擬1995年的朝鮮半島局勢，不僅南北韓的武力、政局有變，聯合國部隊主力國－美國也變得分身乏術。北韓的武力明顯減弱，必須在美軍忙不過來的當口，盡可能對南韓施以有效的重創。

玩者可選擇擔任北韓軍事首腦或聯合國部隊總指揮官，在整個朝鮮半島上控制對地、對空的軍事活動及戰術的運用。遊戲可1～2人同玩，並可選擇菜鳥、挑戰、髮指、恐怖等難易程度。

如果是扮演聯合國方面，玩者必須盡力牽制急欲南下的北韓軍隊。如果扮演北韓軍隊，就得不斷的發動密集攻勢，摧毀南韓及聯合國部隊。其間，兩方都將遭遇天氣變化時戰鬥〝凍結〞的無力感，或是蘇聯軍援北韓、港口佈雷、難民阻礙前進等頭痛問題。當然，那一方在最有利的狀況、效率下佔領全韓，就是最後的勝利者。

這是PC上許久未見且表現突出的六角戰棋遊戲，VGA畫面精緻的呈現朝鮮半島的戰略地形，歷史戰況也描述得十分詳細，戰略玩家們能領會真正參與韓戰的感覺。

SSI

機　種：IBM PC AT（需一台1.2M磁碟機）	
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA	
記憶體：640K	音　效：PC喇叭
操　作：鍵盤／滑鼠	片　數：1片1.2M

壞蛋華爾貓想把所有老鼠做成一道大號的鼠肉漢堡！怎麼辦？大家都上當了！法佛要如何揭穿壞貓的技倆？他能得到好友"老虎"與老狗警長的幫助嗎？不小心掉到沙漠的他會被禿鷹及蠍子抓走嗎？

改編自史蒂芬．史匹柏的電影「美國鼠譚」第Ⅰ、Ⅱ集，玩者將帶領小老鼠法佛經歷一場有歡樂、有危機的冒險旅程，並於其中體會成長的酸甜苦辣。劇情清新、健康，還穿插有配對遊戲、點線面、拼圖、記憶力、射擊等益智考驗，有教育意味更有動腦的樂趣，非常適合大小朋友的口味！

香港麻將
強片預告
不可抗拒的麻將誘惑
中文化的香港麻將就要上市了！
MAHJONG
PRO

POWERMONGER

強片預告

風雲霸主

製作群原班人馬又 力作不可錯過！

在沒有君主的混世
勝者為王　敗者為寇
用辯才、使武力或不擇手段的由其他梟雄手中獲取領土
只要你有百戰不屈的意志
即能脫穎而出成就千秋霸業

全遊戲均採即時系統。
最多有3位電腦對手。
可使用Modem對玩。

匕首疑雲
羅拉推理系列

克·萊·恩·黑·暗·之·后

⊙故事由長槍英雄系列之克萊恩英豪、幽靈騎士一脈相承而來，本部爲決定性的精彩完結篇！
⊙可從幽靈騎士傳送人物屬性、金錢及裝備過來。
⊙人物等級最高可升至第 40 級。
⊙遊戲場景遍佈高山峻嶺、深邃海底，
甚至到達幽暗恐怖的冥河心臟地帶……。
⊙ VGA 256 色畫面，人物與怪獸鮮活躍於螢幕。

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

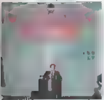
THE HEROES OF THE 357TH
強片預告
邀您加入二次世界大戰最頂尖的
357戰鬥大隊
親自駕駛P-51戰機對抗頑強的納粹空軍
深得單型飛機模擬之精髓與歷史描述之精華
您不能錯過！

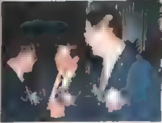
雙塔記

傑克大師高爾夫
JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN
放輕鬆！
讓一把快要生鏽的老骨頭到高爾夫球場上
舒展一下吧！
強片預告
SIGNATURE EDITION

中東戰爭
CONFLICT: MIDDLE EAST
EGYPT
ISRAEL
JORDAN
SYRIA
1973年10月6日
阿拉伯砲兵轟隆震天的砲火聲劃破了中東暫時的寧靜！
緊張的局勢瞬間蔓延，
以色列方面也進入高度緊張狀況……
你可以選擇指揮阿拉伯或以色列任一方，
並能決定任何軍事行動或其他中東國家的參戰！
遊戲場景除了歷史性的1973年，
還可介入1990年的現代戰場！
SSI

第三屆金磁片獎
作品掃瞄





智冠科技股份有限公司主辦的第三屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽得獎作品終於揭曉，此次主辦單位共計收件八十餘件作品，分別於9／5、9／6通過初審、9／13決審，並於9／28假台北國際世貿展示中心旁的國際會議中心舉行頒獎典禮，邀請資訊策進委員會執行長果芸先生及中華民國資訊軟體協會理事長翁允中先生等多位資訊界名人及相關媒體蒞臨典禮會場，並開放予社會大衆，場面熱烈，顯示國人創作軟體在國內逐漸蔚為風氣，本刊特以專文詳細介紹各組得獎作品，以饗讀者！

得獎名單

初級組

◀智育動作類▶

第一名：張嘉偉—零點　代
第二名：甄家聰—UNO起風雲
第三名：陳建邦—滾石

◀角色冒險類▶

第一名：施虎廷—聖武士傳說
第二名：從缺
第三名：王俊雅　魔島之謎
第三名：王衍仁—勒格斯傳奇

◀戰略模擬類▶

第一名：王偉龍—武林戰記
第二名　陳體中—戰國策
第三名：鄭明政—新三國志
創意獎　葉冠群—城鄉之旅

高級組

◀智育動作類▶

第一名：郭爾堯—雀之塔
第二名：邱奕成—瑪琍姊妹
第三名：呂學森—方塊奧運
佳　作：張啓新—麻雀俄羅斯
佳　作　林志全—報數　國演義
特別獎：林志昌　破壞小子

◀角色冒險類▶

第一名：陳志明—超人戰記
第二名：劉裕敏—吞食天地 II
第三名：從缺
佳　作：李延甄—魔殿傳說
佳　作：徐坤未—風的傳說
佳　作：張孟勝　毀滅計劃

◀戰略模擬類▶

第一名：從缺
第二名：葉建徨—决戰　國誌
第三名：從缺
佳　作：洪英哲—進化戰記
創意獎：潘志昇　未來戰爭

第三屆金磁片獎

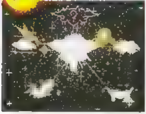
得獎作品介紹

初級組

智育動作類 ▶ 零點二代

▶**作者：** 張嘉華，20歲，師範大學學生，是本次參賽中唯一的女性
張嘉元，18歲，台北工專學生
張嘉浩，16歲，中正高中學生

第一名



▶**作品簡介：**

本遊戲爲Apple遊戲「零點」之改良作品。零點二代是典型的射擊遊戲，全程共4大關，每一大關又包含5個小關，只要將所有的不明飛行物一網打盡，即可過關，不過可要留心地們，若讓它落了地，就一切都完了。另外，遊戲中尚有提供一些各種特殊功能膠囊，可以增強功力，也足以致命，所以大快朵頤之時，可得留意哦！

▶**綜合評語：**

主題並不特殊，但以豐富的聲光效果、高度的流暢性及層次畫面，共同組合成一頗具水準的遊戲。

戰略模擬類 ▶ 戰國策

▶**作者：** 陳鎮中，18歲，明道中學學生

▶**作品簡介：** 操作介面與三國演義類似，主要是描述齊楚燕秦韓趙魏戰國七雄，再加上玩者扮演的新君主等共8國，共同逐鹿中原。可提供8人同時共玩，自西元前455元至西元前295年止共分3個時期供玩者任意挑選，只要誰先統一17個郡，誰便是勝主。

▶**綜合評語：** 具戰略之雛形，可惜單色畫面較無法表現，作戰方式待加強。

智育動作類 ▶ UNO起風雲

▶**作者：** 甄家聰，澳門人，18歲，永援中學學生

第二名

▶**作品簡介：**

故事起源於主人翁ANDY完成了UNO的遊戲程式之後，翌日他發現程式竟不翼而飛了，於是他便開始了找尋之旅。遊戲模式有故事模式和休閒模式兩種可供選擇，其中的不同點是：故事模式提供5個固定的對手，且每個人具有必殺技可供起死回生，而休閒模式則有16個對手供自由選擇。UNO的玩法是同撲克遊戲類似，一次6人同玩，每人有7張牌，由主角開始出牌，下家只要將顏色相同或數字相同的牌打出，直到手中剩下最後2張牌時，須喊出UNO，只要將手上的牌全打出，即算勝利。不過本遊戲的最終目的，是要將人壞蛋布爾卡的生命值贏光才算勝利。

▶**綜合評語：** 整體遊戲製作水準相當高，片頭很精彩，可惜遊戲本身較無新意。

智育動作類 ▶ 滾石

▶**作者：** 陳建邦，17歲，香港華仁書院學生

第三名

▶**作品簡介：**

本遊戲共有10關，遊戲規則是必須在一定的時間內，將位於紅色方塊中的圓球，移動至綠色的方塊上，始可過關，移動方式可要大傷腦筋了，因爲圓球的移動，是利用方塊上的凹槽紋路來滾動，基於有限的空間及方塊上凹槽紋路的受限，如何鋪出一通關路，其中可大有學問。執行過程，融合了魔術方塊遊戲方式，須利用有限空間及方塊，相互配合，方可過關。

▶**綜合評語：** 圖形製作頗具用心，整體效果表現良好亦頗具難度，可惜關數較少，較欠缺耐玩度。

作品掃瞄

角色冒險類 ▶ 聖武士傳說

▶ **作者：** 施虎廷，18歲，東南工專學生
謝昌益，18歲，中國工商學生

▶ **作品簡介：**

在很久以前，人類與怪物並存，就在人類快被這些具有特殊能力及兇狠的……蹤之際，天上女神施展神力，將所有怪物……入另一個空間，並在兩空間之際，建築……塔，派遣 2 名聖武士防守，人類因此得以恢復和平的生活。不料，突然地上又湧出大量惡魔……這是……主角須打敗怪物，維持和平的角色扮演遊戲。全篇有 4 個大城及 8 種怪物，主角仍須多練功以升級實力。操作介面模仿創世紀系列遊戲。

▶ **綜合評語：**

類似創世紀系列的 RPG，具有即時戰鬥系統，不過畫面、情節較粗糙，期望作者能再接再厲。

角色冒險類 ▶ 勒格斯傳奇

▶ **作者：** 王衍仁，18歲，中州工專學生

▶ **作品簡介：**

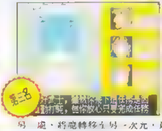
黑暗之王洛瑪，企圖佔領整個世界，首先登陸在通魂島西邊的森林，此島上的雷貝村將面臨魔王軍隊的侵襲，此時村中有位年輕人名叫勒格斯，將以人類的力量去擊敗魔王軍隊，拯救世界。

▶ **綜合評語：**

格式架構不錯，可惜圖形畫面不夠精緻。

角色冒險類 ▶ 魔島之謎

▶ **作者：** 王俊雅，21歲，南開工專畢



▶ **作品簡介：**

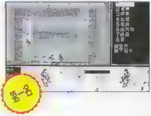
在異幻世界中，龍、魔、人……族為爭此……據點，最後神的使者……龍神，將龍安撫至世界的另……處，將魔轉移至另一次元，最後留人居住於異幻世界，並告誡人們：干戈之日，龍、魔再現。經過很多日子，人們依此誡言，分成 5 大城邦而共活著，此時，傳說應驗了，大陸南方浮出了象徵魔物的島嶼，5 大城邦居民決定派出調查小組，展開調查。

▶ **綜合評語：**

武器及內容相當豐富，除了城內部圖形尚未完成之外，其餘圖形尚稱完整，唯主行進畫面過於簡略。

戰略模擬類 ▶ 武林戰記

▶ **作者：** 王俊凱，22歲，就讀清華大學研究所



▶ **作品簡介：**

單色的武俠戰略遊戲，共分 3 個時期，以統一武林為最終目的。開始時共有少林、武當、崑崙、大理、丐幫、點蒼、崆峒、華山等八大門派，玩者可任選一派扮演其掌門人，並藉由閉關、練功、侵略、找神器……等，達成最終目的！

▶ **綜合評語：**

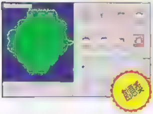
擺脫三國志之格局，自成一種頗有創意之戰鬥系統，但畫面及音效尚須大力加強。

第三屆金磁片獎

高級組

戰略模擬類 ▶ 城鄉之旅

▶ 作者：葉冠群，32歲，社會服務



▶ **作品簡介：**

玩者扮演一地之統治者，在一片荒蕪之地，你必須利用有限之資金，從事農、漁、林、牧、礦、工、商建設及召聘人才等，使荒地變良田，並做好維護及教育之工作以獲取人民之敬愛。本遊戲重點在提醒一般資源應用應注意的地方，並在遊戲中灌輸環保的觀念。

▶ **綜合評語：**

頗深有啓發性，並頗具創意，作者之立足點不錯，可惜作品完成度不足，未能將精髓作完整表現。

戰略模擬類 ▶ 新三國志

▶ 作者：鄭明政，21歲，台中師院學生

▶ **作品簡介：**

操作介面與三國志頗類似，提供12個諸侯供選擇，最多可12人共玩，有內政、外交、軍事、人事、計謀、商人、查看……等8大指令，每個指令下又開發土地、締結同盟、大軍開拔、尋訪人才……等細部功能，統一天下是最後的終極目標。

▶ **綜合評語：**

細部指令頗有創意，若能加強彩色及音效重新製作，效果會較佳。

智育動作類 ▶ 雀之塔

▶ 作者：郭順堯，25歲，東吳大學4年級

▶ **作品簡介：**

本遊戲是利用麻將牌堆成不同形狀的塔狀，如尖塔、不規則塔……等，然後在限定時間內，依麻將規則，根據右上角所出的牌，自塔中將成對或成順的牌取出，並且需維持塔的屹立直到達成完成值即可過關，全部共有30關，難度隨關數而增加。

▶ **綜合評語：**

遊戲頗具創意，可玩度相當高，取益智之優點而排除麻將賭博的缺點，是個與一般麻將截然不同的好GAME，若能加強音效及雙機連線的功能，效果會更佳。

智育動作類 ▶ 瑪琍姊妹

▶ 作者：李家華，許登榮，邱豐成等3人，平均21歲，亞東工專學生

▶ **作品簡介：**

本遊戲為動作遊戲，是模擬自大型電玩之一改良版，遊戲規則簡單，玩者只要將所有氣球全部打完，便可過關，其中需注意的是，不可被氣球碰到，一旦被碰到後將會有生命危險。遊戲中加入許多有趣之寶物及障礙物，趣味性十足。可一人或二人同時玩。

▶ **綜合評語：**

遊戲的流暢度佳，畫面處理亦不錯，整體感覺相當好，是個高完成度的作品，唯音樂方面須再加強。

作品掃描

智育動作類 ▶ 方塊奧運

▶ 作者： 吳宗洲，25歲，清華大學學生
呂學森，24歲，服兵役中

▶ 作品簡介：

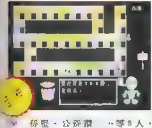
本遊戲為俄羅斯方塊再改良之智育遊戲，內含5種小遊戲，分別為射擊、算術、鑽石、爆破、氣球等，玩法與一般俄羅斯方塊大致相同，然而每個小遊戲之規則及過關方式皆不同，另外，也提供自行設計關卡功能。

綜合評語：

改良式方塊遊戲，結構完整，教育及趣味性兼顧，並綜合5種方塊遊戲之類型，創意頗佳。

智育動作類 ▶ 報數三國演義

▶ 作者： 林志宇 22歲



▶ 作品簡介：

本遊戲為紙上遊戲的移轉，類似大富翁玩法，可供8人同時共玩，你可選擇扮演劉備、曹操、孫堅、公孫瓚……等8人，這次的決戰天下，完全摒棄過去的軍事廝殺，改用骰子來決定各人的未來命運，能夠存活不破產，便可得到最後的勝利。一路上充滿了各式各樣的機會與命運，幸運者可獲得古書、美人，不幸者不但財物損失，還會損兵折將。途中若誤入森林，則免不了需與山賊作戰，路經城市則可派兵駐守，坐收過路費，當然也少不了銷金窟的賭場，不過這次可是賭馬哦！

▶ 綜合評語：

結合大富翁與三國演義，創意不錯，趣味十足，不過圖形畫面待加強。

智育動作類 ▶ 麻雀俄羅斯

▶ 作者： 張蓉新，21歲，元智工學院學生

▶ 作品簡介：

以俄羅斯方塊形式玩麻將的新潮遊戲，螢幕上掉下的不再是不規則的方塊，而是麻將牌。遊戲規則也與麻將相同，只要將三張牌色相同的牌湊成一組，或組成順子，俟組成4組牌後再拿一對牌即可胡了，胡了之後，電腦會自動幫你計算台數及分數，等完成一定值，即可過關，並附美女圖一張供觀賞，全遊戲共有10關，另附加一些秘技作輔助。

▶ 綜合評語：

大型電玩的成功移植，可玩性相當高。

智育動作類 ▶ 破壞小子

▶ 作者： 林志晶，18歲，建國工專學生
柯博文，17歲，建國工專學生

▶ 作品簡介：

本遊戲為大型電玩之模仿版。可4人同時玩，遊戲方式與炸彈小子類似，主要是在全螢幕的地圖下，穿梭於障礙物及怪物之中，並在方格路徑上安放炸彈將怪物炸死，直到把怪物全炸死後，即可過關。遊戲中並提供各種加強威力之寶物，千萬不要失之交臂哦！

▶ 綜合評語：

遊戲片頭畫面及音樂頗具用心，可惜遊戲內容略嫌不足。

第三屆金磁片獎

角色冒險類 超人戰記

▶ **作者：** 陳志明，25歲，淡江資管 年級肄業，曾任程式師及MIS經理

▶ **作品簡介：**

與破壞神類似的3D立體RPG，故事內容主要是描述青年男子陳志明在旅程中被神祕組織再生宗教抓住，並改造為具超強戰力的再生之子，這群神祕的再生宗教成員，改造人類的目的是企圖創造 個新世界。在被洗腦的過程中，獲人救助改變再生程序而成為超戰神，該人在臨終時並囑咐陳志明到一小鎮尋找同盟宗以共同對抗再生宗教，從此便展開了一段超戰神與再生宗教間的超人戰記。

▶ **綜合評語：** 整體性佳，內容頗多變化，實屬不易之佳作。

角色冒險類 吞食天地 II

▶ **作者：** 劉裕敏，24歲，中央大學學生
呂學森，24歲，服役中

▶ **作品簡介：**

以 國時代為背景之系列遊戲，延續吞食天地第一代的主角人物及主要畫面，加強細部作戰畫面及功能，玩者扮演蜀國君主劉備，藉調查、交談、作戰…等功能，實施一統中國之霸業。

▶ **綜合評語：**

聲光效果不錯，作戰狀況及音樂部分皆具職業水準，較第一代大有進步。

角色冒險類 魔殿傳說

▶ **作者：** 李延斌，25歲，中正理工學院學生

▶ **作品簡介：**

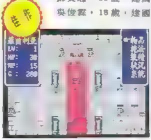
從前有一個地方名叫月之世界，相傳 千八百年前有 位勇士打敗了魔王，他將魔王封在魔殿中，但是一千八百年後，魔王復活了，怪物再度橫行。是否有人能再度解救這個世界呢？

▶ **綜合評語：**

使用滑鼠操作，控制方式表現不錯，畫面效果表現較不理想，戰鬥模式亦有待改進。

角色冒險類 風的傳說

▶ **作者：** 徐坤禾，19歲，建國工專學生
蘇文浦，18歲，建國工專學生
吳俊霖，18歲，建國工專學生



▶ **作品簡介：**

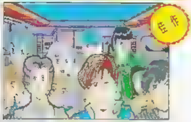
在 個未知的幻想世界中，黑暗勢力因人類的貪婪及地理的變動而逐漸擴大，故出現了邪皇帝與其黑暗六星芒，世界正逐漸落入黑暗勢力手中，而故事就由此展開。

▶ **綜合評語：**

傳統RPG形式，操作性良好，畫面及音樂部分須再加強。

作品掃瞄

角色冒險類 ▶ 毀滅計劃



▶ 作者：張孟勝，20 歲，健行工專學生

▶ 作品簡介：

在西元 25 世紀，由於科技的日新月異，造就了巴薩尼克、畢基里、奧蘭多、亞拉米等 4 個主要基地國，其中又以巴薩尼克最為強盛。外太空的克羅拉茲星球對地球的日漸壯大甚感威脅，於是對地球展開了一場恐怖的毀滅計劃，唯一能倖存的只有巴薩尼克基地國了。玩者扮演一個剛從軍事學校畢業的機智小子阿 JOE，為挽救地球的生死存亡，而展開一段漫長的旅途探險。

▶ 綜合評語：圖形待加強，不過故事相當完整。

戰略模擬類 ▶ 決戰三國誌

▶ 作者：蔡建璋，22 歲，台灣大學學生

▶ 作品簡介：

以三國時代之歷史背景為範本的戰略遊戲，提供自西元 189 年至西元 215 年間 5 個時期供選擇，每個時期各有不同君主，可供十幾人同時共玩，遊戲難度分 3 級。遊戲規則是利用軍事、外交……等十個主要指令統一中國各部為最終目標，提供人性化的使用者界面，同一戰場之將軍數不限，玩者可盡情發揮戰略戰術，作戰場面採卡地圖，戰術變化多。

▶ 綜合評語：

整體性佳，人物圖像有待加強，畫面換色有缺失，有戰鬥畫面，可惜無戰況分析。

戰略模擬類 ▶ 進化戰記

▶ 作者：洪英哲，21 歲，文化大學學生
黃傳成，21 歲，文化大學學生

▶ 作品簡介：

全地圖模式的戰略遊戲，遊戲中共有 4 個未開發國家，可供 1～4 人同時玩。將一個未開發國家建設成高度開發國家，過程中須考慮經費、科學、行政、地形等各種相關要素，並以攻下他國首都為結束。

▶ 綜合評語：

新型態的戰略模擬遊戲，結構完整功能豐富，使遊戲有多變性，玩者須使用相當智力，若加強支援滑鼠及音效，必為佳作。

戰略模擬類 ▶ 未來戰爭

▶ 作者：潘志昇、潘志宏、詹子儒、詹子宏、蔡正修等 5 人平均年齡 19 歲，與鳳工專及台大學生

▶ 作品簡介：

未來戰爭是一太空艦隊的戰略戰術遊戲，玩者扮演一位將軍，率領一支由 16 艘各式船艦組成的艦隊，執行各項任務，如護航、巡航、討伐太空海盜等，最終目的為統一銀河。

▶ 綜合評語：

遊戲之畫面等架構及創意相當不錯，片頭畫面亦頗見用心。可惜作品完成度不足，假以時日不難成為優良之作品。

創世紀7附加任務篇

Forge of Virtue 搶先報導

如果玩家對創世紀7中Britannia的冒險，覺得意猶未盡，不夠過癮。Forge of Virtue正是為大家設計的。它是採用附加磁片的方式，替創世紀7增加一個全新任務；當然可使隊員獲得更高屬性及更厲害的神兵利器。有趣的是：玩家可以在創世紀7中的任何時候或接著創世紀7的任務之後，進入到Forge of Virtue的世界。而玩家在完成一個或更多的任務後也可以回到原來的遊戲，繼續解開黑月之門的謎團，此時隊員的屬性都提高不少，裝備也更精良了。即使玩家已經結束了黑月之門的冒險，對於Forge of Virtue中新奇的謎題、人物、陷阱、怪獸，必定會感到有趣。

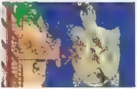
R. G. H.

Forge of Virtue的歷史：

聖者在創世紀III的時代，消滅了Exodus之後，Lord British建立八座神殿，代表八項美德。同時，他也在火之島上（Isle of Fire）建立三座神殿，代表真誠、愛和勇氣的真諦（那裏一度是邪惡的Exodus的巢穴）。

Lord British在三座神殿旁設下重重陷阱和危險的怪獸，以為保護，目的是希望只有聖者能從神殿獲得神聖的力量。Lord British設計製造三個符石：這是要從神殿獲得力量所必須的。

後來，一群魔怪侵入火之島，並且無意中帶走了Exodus的靈體，做為他們"勤勉美德"的象徵。結果引起了地震，火之島就在滿天巨浪中沈入了海底。Lord British認為此島和三座神殿應該永遠消失了。但是有一個聰明的魔法師Erethian發現了這個秘密。他在魯西恩（Lycaeum）大圖書館中，無意間看到了一本航海日誌，記載著火之島的地理位置。他多方面的收集資料，並且開始設法使火之島再度升起；在魔法力量作用下，改變Britannia大陸的地塊，結果也引起Britannia大陸各地強烈地震。



關於三個任務：

"真誠神殿"的任務，關鍵在於識破幻象的詭計。"謎題"是這個任務的本質，特別是您顯眼的提示！通過考驗的玩家可以在迷宮—"Path of many ways"的盡頭處找到"真誠之符"。

在"詭計之穴"之上，即火之島山脈的通道裏，聖者將遇到二隻生物：其中一個石像怪（Stone golem）倒在通道上，另一個石像怪則焦慮地看護著牠的夥伴。所有的石像怪在聖者初遇之時，都只是冷酷地守著神殿和其他重要地點。而Adjhar和Bollux二隻石像怪間被一只枷鎖束縛著。Bollux拒絕丟下Adjhar不管，寧願乞求聖者治療牠。在這一個"愛之神殿"的任務中，聖者將會從這些不太可能會是榜樣者身上學到"捨生取義"的道理。

不管遲早，最後聖者都將要面對Dracothraxus—一條無法打倒的龍，守衛著一扇無法開啟的門！但是，聖者首先要通過一座危險的地下城，到達"勇氣神殿"。魔法師Erethian知道許多知識，是有關於惡龍Dracothraxus、勇氣神殿和火之島上的其他部分。在他智慧的指引下，聖者必能成功的擊敗無法打倒的龍，開啓解不開的謎！

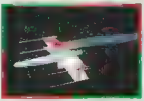
國外報導

動作模擬遊戲的新秀

編譯／廖鴻嘉

看過電影星際大戰的朋友們，對於片中極高聲光效果的太空快速戰鬥場面，想必留下了極深的印象。現在，您有機會親自體驗這份快感！今年秋天，盧卡斯公司將推出動作模擬遊戲「X-WING」，把星際大戰中浩瀚的宇宙世界搬上電腦螢幕。結合了精緻的3D動畫和媲美電影的立體音效，將帶給電腦玩家們一番全新的感受。

X-Wing將電影星際大戰中最精彩的部分，也就是反抗軍和帝國間激烈的太空戰鬥，再次呈現在電腦玩家們的眼前。和路克天行者一樣，玩者在遊戲中將扮演一位戰技高超的飛行員，剛剛加入反抗軍的行列，並將駕駛配備精良的戰鬥機，共同對抗強大的帝國。反抗軍藉以對抗Darth Vader及其帝國部隊的戰機共有三種：X-Wing、Y-Wing和A-Wing。這些戰機即將從事的任務包括為運輸艦護航、與TIE的戰機進行游擊戰和星際破壞者爆發遭遇戰，甚至還得面對致命武器死亡之星的挑戰！



X-Wing 是由 Lawrence Holland 和 Edward Kilham 聯合設計的。Holland 並曾以納粹飛行秘史及不列顛之役（Their Finest Hour、The Battle of Britain）獲獎，這兩個遊戲都是以二次大戰爲題材的空戰模擬遊戲。「X Wing 是盧卡斯公司籌備已久的遊戲。」Holland 表示：「但直到最近，由於電腦科技的進步，使得我們得以發展類似星際大戰般獨特的模擬遊戲。」

「在 X-Wing 中，我們擷取了空戰模擬遊戲和太空動作遊戲的特點。」Hollard 繼續說道：「我們將這些特點表現在下列四方面：

1. 我們根據具有相當可信度的物理學和工程學知識創造了豐富而細緻的 3D 宇宙世界。而其中許多的人物和場景都是取材自電影星際大戰，也是大家所相當熟悉的。

2. 我們讓玩者在操作上能有更多的自由。在遊戲中擁有許多種太空船，以及多樣的任務選擇。換句話說，這個遊戲的進行路線並非是一成不變的。同時在技巧、遊戲難度以及飛行操控的製作技術上都有相當的提昇，例如在戰場的控制上，X-Wing 就擁有十七種不同的畫面。

3. X-Wing 的戰鬥場面均採團體作戰，而非單打獨鬥。

4. 這個遊戲具有極佳的聲光效果。

在 X Wing 中，盧卡斯公司首次成功地結合了「向量畫法」和「位元對應畫法」兩種繪圖技術，創造出一種新式的 3D 立體飛行器。這種流暢的結合產生了一架製作精細的立體多邊型的太空船。而由於這種太空船的誕生，也創造了許多令人驚奇的視覺效果。帝國的「毀滅者號戰艦」，以及構造複雜，威力強大的致命武器—[illegible]星，都是由這類太空船

的巨大模型所構成。至於一些以「位元對應畫法」所畫成的圖片則是用來製造逼真的視覺效果：例如劇烈的爆炸、太空船被擊毀所造成的火球，以及閃電等。

除了新式的飛行器外，X-Wing 還採用了一種全新而特別的故事架構，稱之爲 Landru。「雖然 X-Wing 是一個相當不錯的動作模擬遊戲，但我們希望能將時空背景設定在一個生氣蓬勃，且爲人類所知曉的宇宙

界中，藉以增加模擬遊戲的敵性。Landru 的設計者 ham 說道：「Landru 使我們得創作出生動的全銀幕電影畫面和更進步的互動工作環境。」

X Wing 的原聲帶是擷取電影星際大戰中一些極具代表性的對白，配上數位化處理過的音效而製作成的。所以玩者在遊戲中將可聽到 TIE 戰士們狂妄的笑聲、Darth Vader 沈重的呼吸聲、飛行員憤怒的死鬥聲等。X-Wing 也是盧卡斯公司的第一個採用一種正在研發中的，稱為 iMUSE 的音樂系統的模擬遊戲。這種 iMUSE 音樂（Interactive Music and Sound Effects）可隨玩者的選擇而更改音樂播放的曲目。同時，音樂也將貫穿整個遊戲，而且，音樂也將和遊戲本身相結合。

遊戲的進行

X-Wing 的片頭動畫將簡單介紹反抗軍和帝國間正在進行的戰鬥。而玩者所扮演的剛加入反抗軍的飛行員剛抵達 Mon

Calamari 太空站，你必須參戰以獲取實戰經驗。從這裏你將會傳送到教練場，戰場及反抗軍的最前線。新進的飛行員必須在訓練中心學習基本的飛行技術和一種必備的戰鬥技能，這裏備有活動的靶場供隊員練習射擊之用。

在飛行技能的訓練中有些特點。飛行員進入軍校（Combat School）接受飛行訓練，和偉大的飛行員們共同執行歷史上對抗帝國部隊的戰役。飛行員們將會在待命室聽取任務簡報，你也可以為自己的隊伍命名，並可在檔案室（Blueprint Room）查詢有關你的座機的性能配備等資料。在影片放映室中可欣賞你或其他隊

員的任務記錄片，所有的任務均可用攝影機拍攝下來，並可從任何角度欣賞，而特別影片放映室可讓玩者將曾經執行過的任務重玩一遍。

「訓練中心」和「戰鬥任務」可幫助玩者在進行激烈的太空戰鬥前作好準備。在戰鬥過程中，玩者將親身投入反抗

軍和帝國間的戰役中。每項任務都可單獨進行，但是這個遊戲的刺激性便在於把每個任務串聯起來，以構成一部反抗軍和帝國間精彩的戰爭史。任務的特點是在太空深處和帝國的特遣部隊和護航船隊進行大戰，戰場從死亡之星的表面延伸至其內部。

未完成的冒險旅程

X-Wing 中並附有一本厚達九十六頁的「冒險者手冊」，這本圖文並茂的書中包括原著小說的劇情介紹以及一位飛行員在加入反抗軍後的一些主要的操作訊息。

繼 X Wing 之後，盧卡斯公司將再推出至少兩種和「反抗軍」有關的新型太空動作模擬遊戲。除此之外，並打算發展 X Wing 第二代，讓玩家們有機會和帝國做最後決戰。

擁有諸多特點的 X-Wing，是否可能再造當年如電影星際大戰般的盛況？且讓我們拭目以待，也希望這套遊戲能儘快和國內的電腦玩家們見面！

國外報導

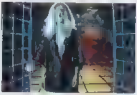
小人物狂想曲 II

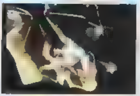
製作過程

幕後製作大揭秘

1990年的一個熱情的夏季，娛樂休閒軟體頭次出現雷斯・曼里（Les Manley）這麼一號人物。個性內向純真的他是曼哈頓（Manhattam）電視台的一名小小雇員，為了想在工作上有所突破，鼓足他那微薄的勇氣參與 次破天荒的「尋找國王」的行動，也就是找到世界上最偉，行蹤飄忽來去的一位音樂表演工作者。

各位看倌們該記得這段「歷史」吧？在你們厚著老臉幫助雷斯成功的完成這件「人生大事」後，雷斯不但真的找到了「國王」，還從老闆手中取得了電視台的所有權。



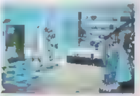


現在，雷斯又要開始 段全新的冒險。仍居住在大都會紐約的他，被第一代（Search for The King）並肩作戰的老友Helmut Bean邀請至南加州做客。記得Helmut Bean那世界最小的男人嗎？當年在馬戲團做一些可笑又可憐的動作娛樂大衆，現在卻搖身變成好萊塢極出名的明星，以比原來縮小兩倍的「省錢」場景佔盡便宜，紅遍半邊天。

悲劇在雷斯到達加州前發生，Helmut在一陣名人失蹤的疑雲籠罩下，正好趕上了流行，也遭到了不測！帶著一股令人不可抗拒的衝動，「專門」的訓練和他的正字標記，從不離身的「啾啾」，雷斯必須查訪好萊塢這個知名的、話題不斷的地方，並毫髮無傷的救出Helmut。

充滿著 些特殊效果，由真人演員與模特兒合力演出，加上全新的操作介面，名人失蹤記保證給玩者 段耳目一新，足以令您發笑幾小時的快樂冒險。曾經在Accolade公司獨挑大樑，獨力組合 個買計劃，並在擔任大型研發部門指導之餘，仍繼續扮演他設計者角色的Steve Cartwright說「名人失蹤記的製作手法近乎電影的製作方式。從諸救生員、名人們的「海灘活動」、經紀人及名人間的勾心鬥角各個角度來看，我們很巧妙的在整個洛杉磯（L・A）的生活型態上做了個嘲弄！」

國外報導

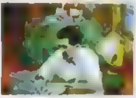


眞人上場

貨眞價實的眞人演出！遊戲中所有主要人物都由眞人上場扮演。在此次計劃中的大老闆製作人 Sam Nelson 的指示下，這個遊戲的背景草圖及每位劇中人物的基本輪廓、性格都被一一他描繪出來。接著是專業演員、模特兒辛苦的一遍遍試演他們所負責的部分。

Nelson：「我們很仔細的由一些不錯的經紀公司中，挑選一批抓得住劇中人物面部表情及肢體語言的人。」他特別提到了飾演 Lafonda Turner 及 Maladonna 的兩位本名爲 Tracy Kibort 與 Allyson Beaulieu 的模特兒演員和她們所拍的照片。「當然！」他說，「我們找的演員也得引起大家的共鳴，滿足某方面需求。這些個性感的女郎某些曾出現於花花公子（Playboy）雜誌，某些也曾得到過夏威夷茉莉小姐、國際健美小姐或茂伊島（Maui）陽光小姐。」

出乎意料之外的是，主角雷斯的眞人演員發掘過程也是像遊戲中人物一樣巧絕，充滿了戲劇性！一名 Accolade 的工作人員意外的在北加州的一間小酒吧裡發現了 Tohnny Orason，他的一顰一笑、一股傻勁活脫像極了劇中的雷斯。注意小人物狂想曲 I 封盒上的人物圖像，Orason 和雷斯簡直是一個模子印出來的。那位工作人員說服 Orason 參加了試鏡並成功獲得這個角色。Orason 原爲一名 UPS 快遞人員兼棒球裁判，從沒想過自己能夠出現在個虛似的冒險旅途裡，也沒夢想過



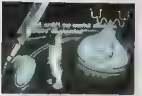
自己會跟兩名貌美如花、身材一流的女郎在泥漿裡摔角打滾。他自個承認：樂不思蜀。

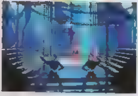
即使整天必須與許多穿著比基尼的美豔女郎"混"在一起，又必須暫時把這當成"工作"的一部分。「而把所有模特兒的影像全錄進錄影帶中要耗費 3～4 個月的時間，但我們一伙兒都不會討厭這份頗有眼福的差事。」Nelson 說。「有時候一張照片就拍了整整一天。」別小看了這些錄影帶拍攝的棚內作業，它們的效果就跟到當地拍攝的一樣好、一樣逼眞。對 Cartwright、Nelson 及其他的工作伙伴而言，這個遊戲的製作方式跟眞正電影製作已經所差無幾。Nelson 說：「除了製作群、程式設計師們、一名專業的電影劇本作家、藝術指導群、音樂作曲者、攝影師及燈光技師外，約有超過 25 名演員參與這個計劃的進行。」「這確實是 Accolade 公司最大手筆的一次。」

它是眞的嗎？或者只是錯覺？

到底用圖畫式的人物還是用有血有肉的眞人上場好？這決定並不算難。

Cartwright 極力主張消費者較喜愛見到數位化的眞人在電腦上，而圖畫式人物的時代漸趨式微。「我們發現自己能做一些很棒的作品回饋給消費者，把非常細膩的影像變成數位化的照片。人們對這種逼眞特別鍾情，即使它們看起來糊





糊的或暗暗的。但我們拍攝的照片不僅抓住了消費者的心理，而且更眞實、更具說服力。消費者要的是一些寫實的東西放在遊戲裡。」

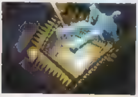
工作人員否決掉那些模糊、色調不明的照片拍攝做法，認爲這些相片用在遊戲中仍嫌草率。在幾經破商測試後，擔任該遊戲策劃的藝術總監Justin Chin決定用8厘米的影像錄影來捕捉參與演員們的一舉手、一投足。然後Chin設法想出了一個獨特的方法來整合影帶所拍下的單一畫面，並以黑線條描底，用手繪方式將其塗上油彩。

「Justin施展的這個怪招，就如似電影攝影師一樣」，Cartwright說。「結果是令人驚訝的，數位化出來的效果十分清晰，而且解析度相當高。這種結合眞人實地拍攝與漫畫式人物的遊戲製作非常的難，因爲必須把眞人和漫畫式人物出現的部份分別掌握得恰到好處，整部作品才能拍得順暢而自然。」

挑戰在遊戲裡，而不在操作介面上

即使擁有再棒的畫面，任何設計師都知道，如果沒有扣人心弦的劇情及百玩不厭的遊戲進行方式，一切都未臻完美。

Cartwright強調，「我們非常努力的去營造一個劇情，讓玩者如身歷其境。」跟包括小說家及電影劇本作家的編寫群一起製作，並確實使當斯．愛里的一舉一動不偏離遊戲情節的中心。「每個謎關都是符合



邏輯的，而每道線索也不是空穴來風，任意捏造。」Cartwright解釋說。

在早期第一代小人物狂想曲中的操作介面，相信玩者還記憶猶新，那是必須鍵入英文訊息的。但從最近市面上的一些動畫冒險遊戲中得到的消費者迴響，可發現一種完全新式、只要用游標移至目標處按下一鍵的簡易操作介面，已成爲新的操作趨勢。「把游標移至螢幕上的任何物品，聰明的電腦就會指引你此物品的使用方式，甚至出現不一樣形狀的游標，」Cartwright說。缺乏聲光效果、沒有挑戰力、吸引力的遊戲早該被這圈子淘汰者。「這個遊戲讓玩者由文句列視窗選擇數個交談話語及指令，但卻不影響玩者進行遊戲的方向，也不會替玩者做下任何選擇。玩者能夠知道自己要做什麼，但卻必須苦思怎麼連貫這一條條好像互不搭連的事。」

休閒軟體大革命的開端

名人失蹤記中的衆主角最後終於以完美的姿態出場，並眞正爲冒險迷帶來了其樂融融的冒險樂趣。但做了這許多，卻使此種做法變成一種趨勢，而似乎許多製作遊戲的公司也紛紛跟進，採取此種大卡司的做法。當個人電腦（PC）的功能變得更強大，生產遊戲的衆家公司就必須提昇己力，去創造更複雜微妙的遊戲來吸引廣大的使用群。而當個人電腦的

國外報導

玩家們變多，他們便會要求遊戲的品質及更多他們想見到的東西。

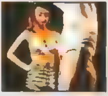
雖然大多數人認爲「多就是好」，但同樣的也表示要耗費更多的人力、更多的技術及突發奇想的創意。「一人獨立製作遊戲的時代已經結束，而像我們此次製作名人失蹤記之團體分工合作的方式，將在電腦遊戲裡創造出以前從沒想過的東西來。」Cartwright 下了如此的結論。「電腦遊戲的未來趨勢將是及取更多的電影經驗，以大量逼眞的技巧性畫面和音效配樂取勝！而當電腦遊戲的架構變得更龐大，其著作權的保護就會像電影　樣囉！」

※本文作者 Charlotte Taylor Skeel 是 Accolade 公司經理及一名專業作家。

Sam Nelson，名人失蹤記的製作人

Steve Cartwright，名人失蹤記的設計者

在妥當的試鏡後，Tracy Kibot（前左）、Johnny Orason 及 Allyson Beaulieu 穿著的服裝內中，分別扮演 LaFonda Turner、　es 及 Manley Maudonna 的角色

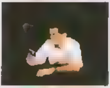


燈光技師在棚內作業時輕輕拍打與整 Maladonna（也就是 Allyson Beaulieu 的）的俏麗馬尾

製作人 Sam Nelson 協助指導拍攝在 Venice 海灘那裏「Cristy & Misty」雙美衛。每一段錄影都必須小心的配上著過色的背景。

藝術指導之　Matt Davison，教 Justin Chin 如何使用武器　Chin 正化著特別的妝，扮演他的角色

名人失蹤記整個畫面產生有 3 個步驟，首先，塗上油彩的手繪背景圖先出爐。

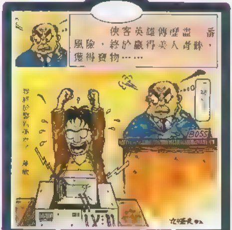


接著，把真人演員的影像用 8 釐米錄影機錄下，然後將這　畫面數位化。這一張　拍下冒斯（Johnny Orason）「在電腦前」。

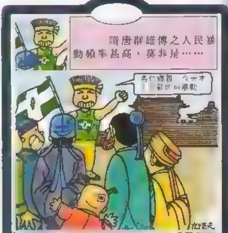
最後，在 Accolade 衆藝術指導的巧手下，將二張個別的東西天衣無縫的結合起來。

新的介面，不但一目瞭然、簡單而且又不會減少遊戲的趣味。

電·玩·短·路



俠客英雄傳

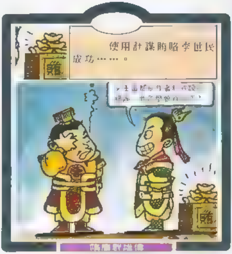


隋唐群雄傳

創世紀七

魔眼殺機

GAME·SHORT



印第安那瓊斯

吞食天地

遊戲衛星台

1992年8月16日～9月15日新GAME

黃昏雙飆客

Moonshine Racers

操作簡便，容易上手。若你嫌車子跑得不夠快，還可加以改裝，在適當時機，啓動高速動力，躲避警方的追緝或是竊聽警方通話，與其大玩捉迷藏的遊戲。立體的3D畫面、動作流暢，讓您享受風馳電掣的快感。

音效：A
顯示：E/V
類型：動作
保護：密碼
售價：160元

新美女拳

集合博弈和冒險遊戲的趣味，加上偵探劇的懸疑劇情，考驗您的智商和運氣。衆多風情萬種美女圖，不看可惜！完全中文銀幕顯示介面，操作方式爲方便，極具親和力，無論炎夏或寒冬，均是您排遣寂寞的最佳良伴。

音效：P/A
顯示：V
類型：博弈
保護：密碼
售價：350元

燃燒的野球Ⅲ

Hardball Ⅲ

畫面較第一代更具真實感，配上逼真的現場音效，使你不知不覺便融入遊戲當中。精彩畫面可以局部放大或重播，讓你就像看現場轉播一樣過癮！另外並提供多項參數修改值，幫助玩者組織一支超級球隊，奪取錦標如探囊取物！本遊戲並曾獲多位職棒專家推薦。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：運動
保護：密碼
售價：340元

諜報飛龍

Guy Spy and the Crysta.osf Armageddon

突破傳統冒險遊戲模式，全螢幕卡通式動畫，場景多達1500個，全球各地景物盡收眼底，效果流暢。共有十二道關卡、十二種不同的遊戲，配上動聽的背景音樂，將帶給您全新的感受。

音效：A/S
顯示：M/C/E/V
類型：動作
保護：密碼
售價：340元

遊戲衛星台

1992年8月16日~9月15日新GAME

黑暗之池

Pools of Darkness

在歷經了光芒之池、青色枷的詛咒及銀色匕首之祕等多次征戰後，眾妖魔均被治得服服貼貼，但其野心並未完全被遏止。這次牠們傾巢而出，決意致你於死地！你能再展英雄本色，完成被遺忘王國系列的最後一章嗎？遊戲中擁有多種全新設計的魔法，並可由銀色匕首之謎將人物傳送過來。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：340元

新英雄傳說

Hero Quest

根據歐美著名的紙上RPG遊戲改編而成，帶給國內玩家另一種不同的體驗。二十四項不同的任務，絕無冷場。最多可提供四人同玩，帶給無窮的樂趣。

音效：A/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價 180元

夏日物語

Summer Story

偵探類型的文字冒險遊戲。劇情輕鬆誇張，對白幽默而有趣，另提供20餘首極富南洋風味的流行音樂，支支動聽。為玩膩了傳統冒險遊戲的朋友們提供另一項新的選擇，閒暇時玩上一把，包您火氣全消，腦力一百分！

音效：A
顯示：V
類型：冒險
保護：密碼
售價：420元

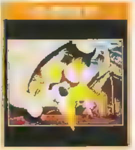
V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S：SOUND BLASTER/PRO
R：ROLAND

美國鼠譚

An American Tail

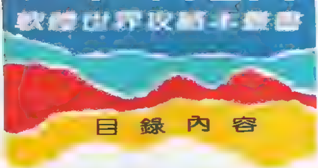
改編自史帝芬．史匹柏同名的電影。畫面可愛，故事溫馨而感人，冒險歷程刺激有趣，並附有配對、射擊、點線面、拼圖等多項好玩的益智遊戲，非常適合大人與小孩們同樂。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：冒險
保護：密碼
售價：300元



HiFi
特別注意
來市面上出現

抓住心動的感覺
生活的形式需要不同的感覺
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡的前衛享受、
震撼音色，塑造個人獨立的品味空間
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋
舊換新
新卡上市期間二個月內，實施舊卡換新卡活動，只要將[魔奇音效卡]，連同保證書，拿到經銷商處購買魔奇金霸卡，可折價500元，給老顧客的回饋。
靜享受
新卡上市期間三個月內，實施100台無線耳機大抽獎，不但可收聽音效卡音樂，還可當收音機使用，完全的個人空間享受，絕對不擾鄰。
聽分明
精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時門內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱。
如果你要提供笑話
提早行動，優先享受
匠心獨具　品味享受



魔法門III

攻略單行本

全彩印刷 128頁
全區域地圖 地圖特號卡
NT$ 120元 HK$ 40元

- [illegible]
  - 法術介紹
  - 魔法卷軸座標
  - 武器防具介紹
  - 等級提升地區
  - 怪物介紹
  - 10位傭兵介紹
  - 神秘物品介紹
  - 18種技能介紹
  - 屬性、技能、年齡
- 任務簡報
- 地圖集
- 其他
  - 商店價目
  - 秘技精訣
  - 特殊物品介紹
  - 秘密區
  - 城鎮、地洞穴座標
  - 31 究力神鐘及8張電腦IC卡位置
  - 進行及傳送密碼
- 附錄
- 中英對照表

猴島小英雄II

攻略單行本

全彩印刷 148頁
地圖2張
NT$ 120元 HK$ 40元

- 導讀
- 前情提要
- 主要人物出場序
- 蓋布拉許回憶錄
- 提示篇
- [illegible]
- 老手級完全攻略
  - PART I：大哥大的弟道中
  - PART II：四張寶藏地圖
  - PART III：皇家克的城堡
  - PART IV：丁骨島
- 附錄
  - '92年爆笑寫真集
  - 物品一覽表

創世紀7－黑月之門

攻略單行本

全彩印刷 128頁 地圖1張
NT$ 120元 HK$ 40元

- Ultima 7 攻略導讀
- 新手上機篇
  - 魔法
  - 交通工具價格表
  - 戰鬥與練功
  - 武器防具價格表
  - 升級
  - Trainers 簡介
  - 野外與海上寶藏
  - Healers 簡介
  - 進一步冒險注意事項
- [illegible]
- 城市人文介紹
  - Britain
  - Buccaneer's Den
  - Cove
  - Jhelom
  - Minoc
  - Serpent's ……
- 地下洞穴概說
  - Ambrosia
  - Bee Cave
  - Covetous
  - Deceit
  - Despise
  - Destard ……
- 完全攻略
- 附錄
  - Trinsic 市長問答
  - 任務說明
  - 武器之書
  - 路上旅程
  - 法術與材料價格表
  - 尋找同伴
  - 食品物品價格表
  - 劇情概述
  - 魔法師 Rudyom 的 BlackRock 實驗報告
  - My Note Book by Wagner
  - GENERATORS of the GUARDIAN
  - 魔法武器與護具
  - Britannia 特殊物品大觀
  - 創世紀七安裝轉檔

印第安那．瓊斯 亞特蘭提斯之謎（拳王篇）

盧卡斯公司的冒險遊戲真是無話可說，繼聖戰奇兵後另一部印第安那系列的作品亞特蘭提斯之謎，使得印第安那．瓊斯這位銀幕英雄再度活躍於玩家面前，256色的顯示、令人拍案叫絕的光影變化及動人的背景配樂，彷彿置身於電影之中，而多重的路徑，更給玩家不同的享受。

在與納粹決鬥之時，不知您是否感覺手忙腳亂（特別是使用滑鼠）？三兩下印第就壯烈成仁了。這裡提供一個小技巧給玩家參考參考，進入戰鬥畫面後，使用右方數字鍵，等敵人接近後，按下[Ins]鍵，只見印第大筆一揮，納粹走去夢周公去了。祝各位玩家早日完成任務。

註：使用滑鼠者，必須先按[F1]切換至鍵盤戰鬥模式。此法對遺跡中的光頭大漢及亞特蘭提斯中的獄卒無效，別忘了他可是1936年的奧運拳擊金牌得主喔！

／陳建州

聖域傳說 直奔結局

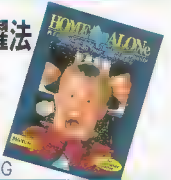
聖域傳說出片至今已有相當長的一段時間，想必各位已經打倒最後大魔王，並看到那一段精彩的結局吧？什麼！？還沒有！！真是遜斃了。不過沒關係，本人在此提供一招秘技，保證各位在10秒內立刻看到結局。

首先載入PC-TOOLS，找到CHKMEM.EXE檔（註①）後，用F指令找尋PASS.EXE，然後將PASS.EXE改成ANI2.LY（註②）。回到DOS後，執行PLAY，立刻就可以看到精彩的結局（若改成ANI1.LY即可跟魔王對決，不過……試了就知道）。

註①彩色版用者為Mark.EXE
註②除ANI？．LY的檔案外，其餘別亂改。

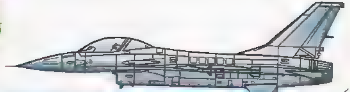
／G.G.

小鬼當家 超級跳躍法



各位在玩小鬼當家時，是否覺得跳得太低而踩壞辛苦佈置的陷阱呢？現在小凱文有了跳高鞋了！什麼？要去那裡拿？那裡都不用去，只要同時按下跳躍鍵和[F1]、[F2]、[F3]其中一個鍵，您會發現小凱文跳得更高了。如果想跳得高只要跳起後連續按[F1]或[F2]、[F3]，如果您按鍵時的速度夠快，可從一樓跳至二樓（在走廊，再用跳躍法，只要超過門的高度，您會發現凱文站在二樓的某一個房間）。

／YANG



／林孟楠

捍衛雄鷹3.0修改篇

捍衛雄鷹 3.0 實在是套不可多得的好遊戲，可是所創造出的中隊裡，有許多隊員的能力真是遜斃了，連帶的使獎章也很難拿到（紫心勳章例外），官階也難升遷，於是筆者特請出號稱「魔鬼教官」的 PC-TOOLS，來訓練這些「不改不成器」的隊員們。一經訓練後，筆者的這些寶貝隊員們個個有如脫胎換骨一般，一舉掃平了巴拿馬、以色列及科威特這三個會戰地區。為了貫徹本遊戲操作手冊上說的：「獨樂樂不如眾樂樂」，筆者特公開此項訓練方法，方法如下：

先進入 PC-TOOLS，用 Edit 功能，修改位於 FALCON3 子目錄內的中隊資料儲存檔（見表A），再依表B、表C修改即可，最後祝各位中隊長早日成功，凱旋歸來。

表 A

中隊別	儲存檔名稱
中隊 1	SQUAD00.SQU
中隊 2	SQUAD01.SQU
中隊 3	SQUAD02.SQU
中隊 4	SQUAD03.SQU
中隊 5	SQUAD04.SQU
中隊 6	SQUAD05.SQU

表 B

位址	意義	說明
$00-$01	中隊隊徽	00 至 0F 的各代表不同隊徽 [illegible]
$03	目前會戰地區	00 代表以色列戰區，01 代表科威特戰區，02 代表巴拿馬戰區
$06-$07	中隊執行任務數	01 00 表示 1 次，02 00 表示 2 次，00 01 表示 256 次，以此類推
$08-$09	中隊中所有人員的出勤次數總和	
$10-$11	中隊擊落 [illegible] 戰機架數	01 00 表示擊落 1 架，00 01 表示擊落 256 架，以此類推
$12-$13	中隊擊落 B 類戰機架數	
$14-$15	中隊擊落攻擊機或轟炸機架數	
$16-$17	中隊擊落空中預警或戰鬥攻擊機架數	
$18-$19	中隊擊落直升機架數	
$20-$21	中隊擊落運輸機或貨機架數	
$42-$43	中隊摧毀地面 A 級目標數	0100 表示摧毀 1 個，0001 表示摧毀 256 個
$44-$45	中隊摧毀地面 B 級目標數	
$46-$47	中隊摧毀地面 C 級目標數	
$48-$49	中隊摧毀地面 D 級目標數	
$50-$51	中隊裡因公殉職人數（KIA）	數值同上修改，0000 表示沒有
$52-$53	中隊在任務中失蹤的人數	
$54	人物頭像	00 至 [illegible]，共 [illegible] 種
$55	官階	00 是 LT，01 是 CAPT，02 是 MAJ，03 是 [illegible]，04 是 COL
$56-$70	姓名	最多 15 個字
$72-$80	綽號	最多 15 個字
$88	纏鬥能力	當然改為最高（數值越大越好）
$89	負G承受度	
$90	對地攻擊能力	
$91	體力指數	
$92-$93	出勤次數	00 01 代表出勤 1 次，00 02 代表出勤 2 次，依此類推
$94	擊落 [illegible] 戰機數	修改值適中即可，不要修改太大，以免……
$95	擊落 B 類戰機數	
$96	擊落攻擊機或轟炸機數	
$97	擊落空中預警或戰鬥攻擊機數	
$98	擊落直升機數	
$99	擊落運輸機或貨機數	
$106	空軍榮譽勳章	適中即可，不要改太大，以免……
$107	空軍十字勳章	
$108	銀星勳章	
$109	傑出飛行十字勳章	
$110	銅星勳章	
$111	空軍獎章	
$112	紫心勳章	
$113	摧毀地面 A 級目標	適中即可，不要改太大，以免……
$114	摧毀地面 B 級目標	
$115	摧毀地面 C 級目標	
$115	摧毀地面 D 級目標	

註：每名隊員位址相差 66 個位元組，例如第二名隊員的官階位址即為 55 + 66 = 121，為了讓各位尋找方便，請見表 C。

表C

場區	隊員	起始位址	場區	隊員	起始位址
	隊員 1	$054		隊員 16	$020
	隊員 2	$ 20		隊員 17	$086
	隊員 3	$ 86		隊員 18	$152
01	隊員 4	$252	02	隊員 19	$218
	隊員 5	$3 8		隊員 20	$284
	隊員 6	$384		隊員 21	$350
	隊員 7	$450		隊員 22	$416
	隊員 8	$004		隊員 23	$482
	隊員 9	$070		隊員 24	$036
	隊員 10	$136		隊員 25	$102
	隊員 11	$202		隊員 26	$168
	隊員 12	$268	03	隊員 27	$234
	隊員 13	$334		隊員 28	$300
	隊員 14	$406		隊員 29	$366
	隊員 15	$486		隊員 30	$432

隊員個人起始位址
（即人物肖像位址）

攻略補遺

俠影記可堪稱是目前國人自製遊戲中相當有水準的一個。在軟體世界雜誌 40 期的完全攻略中，似乎未提到一項絕學－龍戰於野，在何處可習得。實際上，此武林絕學是藏在聖教之中，只要通過第一道連轉門後，一直向左上走，直到盡頭，在最上方的牆壁，由左數來第二格，這裏有一道密門，裏面自然是龍戰於野的練法。

等到你「再度」被義然打「倒」後，不妨到武當山去逛逛，你就會發現…哇！怎麼到處都是一些「黑衣小菜鳥」？（註：由於武當山地形狹窄，對方又人數眾多，俠影步施展不易，建議各位玩家以太極拳或是九龍有悔爲攻擊招式，亂砍亂殺、亂摧亂炸，可保全性命矣。還有，有些房子的「牆壁」很薄，功力可以穿透之，注意！注意！）原來笑天尊鐘明帶著手下大舉攻山，連掌門道長都慘遭毒手……一場大戰過後，你總算爲他報了仇了。（註：由於此時傅劍寒身處屋內，很容易就被打死。筆者在此提供一項秘技：首先，讓主角站在門口不要進去，用九龍有悔轟鐘明，他的體力會一直下降。等到他只剩下一點功力的時候，把內力集滿，再進去和他講話，等他開始攻擊你，輕輕轟他一下…哈哈…！一擊斃命！注意，千萬不能把他轟死，否則就不用玩了。還有，此招不能用來對付當風寨裡的賴子昂，否則後果自行負責。此秘技對義然也沒有用，因爲他根本不會受傷！）

好了，補遺到此爲止。不過，小弟還是有一個問題：紅塵陣的過法好像沒有攻略所說的那麼簡單，希望能有高手出山指點迷津。本攻略補遺如有未盡之處，還請各位前輩英雄指教。最後，預祝俠影記 II 早日出片，武林同道再聚一堂。青山皆在、細水長流後會有期！（唉！中毒深矣！）

註：龍戰於野降龍十八掌之一，傷害力大，範圍廣（可攻擊十五格）。

聖域傳說

小秘技

／江世平&

聖域傳說是部容易上手的 RPG，我剛買回來就愛不釋手，每每玩到媽媽逼我關機才肯罷手。但這遊戲中的八卦洞實在太多了，而且左玄及右斬也太難找了，有鑑於此，我特別研究出了人物、八卦及地圖的秘技，方法如下

1 先將主角身上的物品欄裝得只剩下七格的空間（註①）再按Y鍵不放（約 10 秒左右，有音效卡者待音樂重新開始即表成功），再觀察人物的物品欄，你將發現主角身上的七個物品欄空格，都裝滿了五八卦，而且左玄及右斬都會出現。

2 無論在何時、何地，按下M鍵不放，（直到地圖出現）你將會看到畫面上出現了一幅地圖（註②），有這地圖，再難的地下迷宮也不是難題。另外，無論你金錢多少，使用秘技時，均會變為 25700。

註①：因五八卦無法丟棄，所以不必多留空格，主角身上有一顆，所以留下七個空格即可。

註②地圖形式會隨著你在村落或野外有所不同。

／Avatar

創世紀 7

黑月之門特別選項

創世紀自一代以來就有特別選項，也就是作者開的小玩笑，像一代的紅色跑車，五代的世界翻筋斗，六代的遊台器和免法術的靈視術…等等。當然啦！創世紀 7 也不例外。我們來看看怎麼做：

進入創世紀 7，跳上主選單，選 VIEW CREDITS 的選項，一定要全部看完，反正有動人的音樂陪你，看完時回主選單，居然多出一個選項來 VIEW QUOTES，選擇此選項，最好看完它，很好玩的。當結束時畫面一片黑，此時畫面左下角出現了一隻片頭畫面的蝴蝶，飛呀！飛呀！停了下來，突然蝴蝶就……

P.S：在看 VIEW QUOTES 時，可按 ESC 跳過去，此時…好看啦！

創世紀 1 修改篇

／Tom Jones

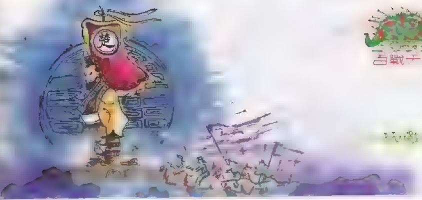
軟體世界這次出創世紀 1，能夠讓我們玩玩這些祖師爺爺級的 RPG，相信各位應該覺得很簡單，但是為了某些初級玩家著想，特別將修改法公布請修改 PLAYER?.U1 檔（?代表第幾個儲存檔），SECTOR 001。

① HITS：位址 22、23	⑥ AGI：位址 25
② FOOD：位址 40、41	⑦ STA：位址 26
③ EXP：位址 38、39	⑧ CHA：位址 30
④ COIN：位址 36、37	⑨ WIS：位址 32
⑤ STR：位址 24	⑩ INT：位址 34

法術修改後會產生螢幕混亂，所以不修改。

1～4 修改上限值為 0F 27；

⑤～⑩修改上限值為 99。



楚漢之爭Ⅱ赤龍反撲修改篇

修改方法

<1> 對照附表一及附表，尋找所要修改的將軍或郡□欲第幾位。

<2> 載入 PC-Tools 選擇 TA.GRP，進入編修。對照附表三，找到你想修改項目的位址。各位址所代表的意義詳見附表四。

<3> 找到位址後計算正確位址予以修改。

<4> 例：如你要修改存檔中韓信的兵員成最大值。首先找到韓信排第5位，存檔一項目兵員的位址在 SELCOR 128，$416到 SELCOR 129，$243，兵員佔2位元組，則韓信兵員的位址計算方法如下：

$416＋（5－1）×2＝$424

$416＋（5－1）×2＝$425

將 $424、$425 改為 8813 即擁有5000員兵士。

<5> 若你想早點看到結局，要將將軍陣營及郡縣陣營皆改為 00，當你一進入遊戲後即可看到美麗的結尾畫面。

附表一 將軍順序表

001	劉邦	002	項羽	003	范增	004	張良
005	韓信	006	蕭何	007	陳平	008	曹參
009	樊噲	010	周勃	011	灌嬰	012	夏侯嬰
013	鍾離昧	014	英布	015	彭越	016	酈食其
017	曹咎	018	司馬欣	019	董翳	020	項伯
021	趙歇	022	張耳	023	司馬卬	024	申陽
025	共敖	026	韓廣	027	臧荼	028	田都
029	田市	030	田安	031	韓成	032	田榮
033	陳餘	034	張同	035	夏說	036	曹平
037	趙賁	038	韓王信	039	鄭昌	040	魏公角
041	酈商	042	陳默	043	王吸	044	王陵
045	田假	046	田橫	047	魏無知	048	石奮
049	丁固	050	呂澤	051	蟲達	052	柏直
053	馮敬	054	項佗	055	孫遬	056	王襄
057	戚將軍	058	李左車	059	靳歙	060	傅寬
061	張蒼	062	項聲	063	龍且	064	鯫生
065	紀信	066	周苛	067	樅公	068	薛公
069	蘇角	070	盧綰	071	劉賈	072	曹窋
073	田廣	074	田解	075	華無傷	076	尉繚
077	周蘭	078	桓楚	079	田既	080	武涉
081	侯公	082	鄂千秋	083	周殷	084	季布
085	呂馬童	086	王翳	087	楊喜	088	呂勝
089	楊武	090	項襄	091	臧衍	092	共尉
093	盧將軍	094	景駒	095	利幾	096	陳賀
097	陳豨	098	任敖	099	周昌	100	韓益
101	張敖	102	韓功	103	秦嘉	104	孫盟
105	李季	106	陳外	107	楊賁	108	陳桐
109	方進	110	曹石	111	馬日	112	許兒
113	紙祥	114	高世	115	徐鼎	116	楚昇
117	張高	118	田各	119	王教	120	吳益
121	謝定	122	尹鋒	123	張成	124	李紀
125	陳生	126	黃福	127	王保	128	蕭東
129	高智	130	王貴	131	朱臣	132	周華
133	魏泰	134	謝繼祖	135	黃信	136	林歷

附表二 郡縣順序表

01	巨野	12	彭城
02	薊	13	譙郡
03	代	14	陽翟
04	南皮	15	洛陽
05	常山	16	會稽
06	即墨	17	九江
07	臨淄	18	江陵
08	琅邪	19	襄陽
09	平陽	20	雍丘
10	朝歌	21	咸陽
11	東海	22	南鄭

137	姜見	138	宋伯	139	梁重
140	侯今	141	陳祥	142	胡目
143	鄧高	144	范疆	145	林立
146	洪統	147	李燕	148	何進
149	趙累	150	朱右	151	梁斜
152	曹涉	153	周斯	154	吳里
155	鄧西	156	黃本	157	朱恩
158	黃起	159	劉忠	160	馬校
161	宋執	162	鄒遵	163	張光

附表三 修改磁區位址表

進度	磁區位址		存檔		存檔二		存檔三		存檔四	
	磁區	位址	磁區	位址	磁區	位址	磁區	位址	磁區	位址
開始	125	$220	125	$136	136	$052	146	$480	157	$396
結束	114	$225	125	$141	136	$067	146	$485	157	$401
開始	114	$230	125	$152	136	$088	146	$498	157	$412
結束	117	$059	127	$487	138	$403	149	$318	160	$235
開始	117	$500	128	$418	139	$332	150	$248	161	$164
結束	118	$327	129	$243	140	$159	151	$076	161	$503
開始	118	$388	129	$304	140	$220	151	$196	162	$052
結束	119	$215	130	$131	141	$047	151	$475	162	$391
開始	119	$276	130	$192	141	$108	152	$024	162	$452
結束	119	$445	130	$361	141	$277	152	$193	163	$108
開始	119	$476	130	$392	141	$308	152	$224	163	$140
結束	120	$133	131	$049	141	$477	152	$393	163	$309
開始	120	$164	131	$080	141	$508	152	$424	163	$340
結束	120	$333	131	$249	142	$065	153	$081	163	$509
開始	120	$364	131	$280	142	$196	153	$112	164	$028
結束	121	$021	131	$449	142	$365	153	$281	164	$097
開始	122	$340	133	$256	144	$172	155	$088	166	$004
結束	122	$509	133	$425	144	$341	155	$257	166	$173
開始	124	$114	135	$032	145	$460	156	$376	167	$292
結束	124	$291	135	$207	146	$123	157	$038	167	$467
開始	124	$380	135	$296	146	$212	157	$128	168	$044
結束	124	$423	135	$339	146	$255	157	$171	168	$087
開始	124	$424	135	$340	146	$256	157	$172	168	$088
結束	124	$467	135	$383	146	$299	157	$215	168	$131
開始	124	$468	135	$384	146	$300	157	$216	168	$132
結束	124	$489	135	$405	146	$321	157	$237	168	$153
開始	124	$490	135	$406	146	$322	157	$238	168	$154
結束	125	$021	135	$449	146	$365	157	$281	168	$197
開始	125	$066	135	$494	146	$410	157	$326	168	$242
結束	125	$087	136	$003	146	$431	157	$347	168	$263
開始	125	$110	136	$026	146	$454	157	$370	168	$286
結束	125	$131	136	$047	146	$475	157	$391	168	$307

百戰天龍

附表四 附表三名項意義

意義	註解
[illegible]	1.年、月、日各佔2位元組 2.最小值 01 00 01 00 01 00 年 月 日 ，月分上、中、下旬。上旬01，中旬08，下旬15。
[illegible]	1.每人佔8位元組。 2.名字3字的佔6位元組， 另2位元組值為00 00。 3.名字2字的佔4位元組， 另4位元組值為20 20 00 00（註一）、（註二）。
[illegible]	1.每人佔2位元組。（註一） 2.修改值 88 13。
[illegible]	1.同上1（註一） 2.修改值 30 75。
[illegible]	1.每人佔1位元組（註一） 2.高位元為統御力，低位元為作戰力。

意義	註解
能力	3.第一A A 表 个 个 [illegible] 4.修改值：AA。
施政能力	1.同上1（註一）。 2.高位元為施政能力，低位元無作用。 3.修改值 A?。
訓練度	1.同上1（註一）。 2.低位元為訓練度，高位元無作用。 3.修改值 ?A。
忠誠度及行動能力	1.同上1（註一）。 2.高位元為忠誠度，低位元為行動力。 3.修改值 AF。
將軍陣營	1.同上1（註一）。 2.00為某將軍，01為某將軍。
郡縣名稱	1.每郡佔8位元組，郡名4位元組，其4位元組皆為00（註二）。

意義	註解
郡生產力	1.每郡佔2位元組，共22郡。 2.修改值 88 0B。
郡現有的軍需	1.同上1。 2.修改值 30 75。 3.（註三）。
役男訓練度	1.每郡佔1位元組，共22郡。 2.修改值：0A。
役男數	1.每郡佔2位元組，共22郡。 2.修改值 30 75。 3.（註三）。
人民忠誠度	1.每郡佔1位元組，共22郡。 2.修改值：0A。
郡縣陣營	1.每郡佔1位元組，共22郡。 2.00為某郡，01為某郡。 3.此項不需修改，因為只有你的軍隊在城內駐紮才會變你的，否則一回合後會自動回歸成城內軍隊的郡縣。

註一：檔內資料共有170員的長度，但實際上只有163員將軍，故164到170為空白，不須作修改。
註二：將軍及郡縣名稱可依自己想要的名字修改，將軍最多3個中文字，郡縣2個中文字。但修改後如不能顯示出你所改的名字，即是遊戲中沒有此字的字形，你只好改回遊戲中原有的字。
註三：屯積的軍需為生產能力×忠誠度。
役男數為忠誠度×500。
故只需修改忠誠度及生產能力，軍需及役男數電腦會自動幫你加上。

星際爭霸戰船艦修改篇補遺

Starfleet Command

軟體世界雜誌第41期P.47所刊登之星際爭霸戰 船艦修改篇有錯誤，企業號的資料位置應該是在Sector 0，$189～$285處，而原刊登的Sector 2，$287～$382則為第 艘敵艦之資料位置。若想 ，兩發就轟掉對方，則可將Sector 2，$323～$328改成01 00 C8 FF（16進位），第二艘敵艦則在Sector 3，$273～$278處，第三艘在Sector 4，$223～$228處，修改數值均同上。如此一來最後任務就變得相當容易了。第4艘在Sector 5，$173～$178處。

永久NPC隊員補遺

／鑽洞機

各位先生、小姐，大家好！在下先向各位說聲對不起，第42期的永久NPC隊員的這招秘技，因爲當時在異域之門中發現後，太過「興奮」了，而以爲任一個系列都可以用，後來，經過測試後發現「只有」目前的拯救地球、異域之門可以，其他的都不行。最後，我再將用法補充一下，以異域之門爲例，現在隊中有一名NPC（KREVISH），我要將JAGAERDA加入，我將JAGAERDA、GUY、SWG這兩個檔COPY回SAVE子目錄中，回到GAME中，到了檢閱艙後，將一名隊員（非NPC）放回磁片或硬碟中，再將JAGAERDA及剛才離隊的隊員加入，OK！一切OK！

PS 有沒有想過帶一名自己的隊員，其他隊員都是NPC？另外，有關人物造型的修改，我已經放棄，現在，在進行如何使NPC成爲真正的隊員之修改。

軟 傳 站

如果您想訂閱雜誌，請注意，軟體世界雜誌的價格早就調整過了。請不要再以幾百年前的金額劃撥來給我們，以免我們還得猜猜您要訂的是幾期。軟體世界雜誌訂戶，地址如有變更，請於雜誌出刊前一個月之25日前告訴我們，不然的話，只好請您到原來的地址去取回雜誌。

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數），請於辦理劃撥時，加入基本回郵費用，一本郵資新台幣20元，二本爲40元，三本以上爲60元。軟體世界雜誌1、3~8、11、12、14、15、16期已無存貨，請勿再劃撥。

凡是軟體世界的產品，磁片如果有損壞，您可以將原版磁片寄來給我們，我們將幫您維修，郵寄時請記住要將您的磁片以最「輕巧」而又「堅固耐用」的包裝寄來。

維修服務費用如下：

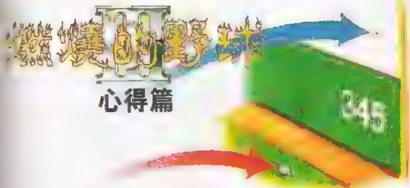
1. 磁片資料受損，須重新copy者，每片10元。
2. 磁片刮傷，發霉受損不堪使用，更新磁片者，每片30元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請記得附上新台幣40元的回郵費用（三片以上時回郵爲60元）。

訂閱雜誌或辦理郵購、維修磁片者，請將您的大名、住址詳細填寫，如未寫清楚您的大名及地址，我們將會以「普通」郵件寄出，如遺失者，恕不負責。如您在寄件（劃撥）後一個月內尚未收到我們寄回的產品時，請快利用本公司服務專線和我們聯絡。此外，若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請帶著您原來那一套產品向原購買的經銷商兌換一套相同產品。遊戲的各項說明書，密碼表如因使用過久，而有破損不堪使用者，可將已不堪使用的「屍體」寄回本公司，我們將視個別情況以專案處理，如果尚有存貨者，將收工本費30元後爲您更新（如果是較大本的說明書工本費另計）。更新說明書，密碼表者，請附上回郵的郵資。

意外的訪客之音效接頭，由於是向國外原廠商訂購，一張訂單最少要有一定的數量，原廠才願受理（原不知道有這樣的限制）。因此在目前我們仍在苦苦等待中，先向已訂購的玩家致歉，您可能須再等待一段時間。

各項消費者查詢電話請撥（07）384-1505服務專線，請勿再撥入總機轉接，以免造成作業上的不便，謝謝合作。



燃燒的野球III 心得篇

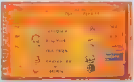
/TODAY

去年眞是棒球遊戲豐收的一年！到目前爲止，就筆者所知道的棒球遊戲計有：燃燒的野球III、APBA Major League Players Baseball、Micro League Baseball 的 USA TODAY 版、Bo Jackson Baseball、Pro VGA Baseball、Earl Weaver Baseball 以及 Tony La Russa's Ultimate Baseball 等等。各個遊戲也都是大同小異，但也都有其獨特的地方。例如：Micro League Baseball 的 USE TODAY 版可讓您的人使用 modem 打去 USE TODAY（美國的一家報社）的……，然後依照最新的比賽結果更新您的統計資料。而燃燒的野球卻是歷史悠久的 Game，軟體世界也一直有代理，如今燃燒的野球出到第三代了，在許多地方也做了很多改進。以下筆者將一些燃燒的野球III（以下簡稱 HB3）的許多特點及心得向大家做一下簡單的報告。

HB3 的硬體介面寫得很不錯。像市面上許多的 Game 都只能使用傳統記憶體（也就是大家常聽到的那個 640K），無法使用 Expanded 或 Extended memory。所以，爲了玩上述這類「記憶體管理殘障」的遊戲，您必須另外做一份專用的開機片，或是使用像 QEMM 之類的記憶體管理程式才行，實在是十分不方便。而創世紀 7 提供了它自己的記憶體管理程式，但竟和一般人使用的 QEMM 不能共存，眞是 !%?@$ …。對不起，說得太多了，趕快回題。HB3 可抓到您系統上的記憶體，所以您不必擔憂記憶體不足的問題。

另外，對於市面上各種音效卡的支援也很棒。即使您口袋空空，而且擴充槽也空空，沒有裝任何音效卡也沒關係，只用 PC Speaker 的效果也十分不錯喔！不像許多其它的 Game，沒裝語音卡時，那些 Game 就好像啞巴一樣，而玩家也就像聾子一樣，在沈寂的時空中度過。HB3 也附送您一個免費的體育記者—Al Micheal。他口沫横飛的爲您解釋目前的狀況：「二好球」、「壞球」、「揮棒落空」…等等，使您有如觀看現場轉播一般的身歷其境之感！而且當您對此遊戲仍不能掌握的很好的時候，揮棒常常不是太早就是太晚，而 Al Michael 的建議是十分有用的。

剛進入 HB3 的人最好去做一下揮棒練習（Batting Practice）。您可以選擇爲您投球的隊「專程」讓您練習。根據筆者的經驗，揮棒練習只要稍微練個 2～3 分鐘就可以進入正式練習賽了。因爲投手好像在餵球一樣，練太久也沒有用！接下來，您就可以去買一個隊伍。理論上您可以買很多隊，但筆者勸您最好別買太多，否則根本打不完，而且最好使用模擬戰績的功能讓隊伍打個十場左右，看看那幾隊較強，再從其中挑選您中意的隊伍。買下了自己的隊伍之後，您就是這個隊的〝經理〞了。所以，把隊伍的名字、教練的名字都改一下之後就可以上場了。當然打了幾場您覺得它的表現不是很滿意的話，可以把它賣了，再買進新的隊伍。好了，趕快去



看看今天哪幾隊要上場比賽。

GAME林秘笈

看看賽程吧！可得快點啊！別忘了，有整季的球賽，總共好幾十場呢！對於不是您旗下的隊伍的賽程可以請電腦去模擬比數，看著記分板分數在跳動也十分有趣呢！

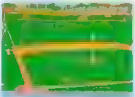
兩隊在對壘時，HB3允許您設定許多參數。例如：您可要求電腦代管您的隊（manague only），或是要求電腦代為防

HB3 可調整的參數還真不少呢!

守（Auto-Fielding），甚至可要求對方只投好球給您打（pitch to center）等等。當然啦！當由電腦代勞的事多了，您玩Game的趣味也就下降了。當然對於防守及打擊的順序及投手的選擇等，都可以加以調整。而HB3也提供了十分逼真的球場選擇。總之，幾乎所有的參數都是可以更換的，所以說，這個"經理"可不是好當的呢！

好啦！終於輪到您上場了！看看投手，他竟然和捕手在進行投捕間的暗號呢！動作十分細緻而逼真。「好了，別再耍花樣了，快投個球給我打吧！」沒想到投手竟然牽制一壘！所以說HB3把球場上會發生的事大多想到了。投手終於決定要投球了。「這球一定是好球」一揮棒「哇！太好了，是個安打，可惜平日漢堡吃太多，竟然跑不快！」「加油！」「Safe！」哈！裁判說"Safe！"，而且還有慢動作的特寫呢！真是酷呆了！

HB3除了以上逼真的戰況之外，其它好玩的事還有：動作誇張。當您打出一個安打時，有的防守隊員會不顧身的去接球，有的跳起來、有的趴下



三壘手免得驚 界外球而已嘛

去、有的飛身過去，真是十分英勇！只是有時失誤漏接時會站在那兒發呆等別人來撿球，實在有點笨。

其實，像HB3這類的運動遊戲最重要的就是要逼真，而在這一點上，HB3確實也做得差不多了。像其它角色扮演的遊戲常需要將主角變成無敵或不死，但若把HB3的打者變成不死也沒有什麼意思，您說是嗎？只要能把球賽及球場弄得逼真，讓您有掌握及控制一個隊的感覺；如此說來，HB3是成功的，而您也就值回您投資的錢了！

想在HB3中取勝，也是有例可循的。可惜電腦也不是永遠都公平的。所以，有時也得施點小計。

1 憶用短打

試試看打短打，包準您有意想不到的好處！有時候連跑壘速度只有3的人也都能成功，但時運不濟時，連跑壘速度是5的人也會「損龜」，所以，先試一下若是可以，就可包您平步青雲，得分連連。有時候筆者得分太多都不好意思了，只好作罷！所以，短打！短打！

2 常常盜壘

只要是跑壘速度是5的人，盜壘通常都會成功。何樂而不為呢？尤其是從一壘盜向二壘，因為傳球距離長，成功率更高！

3 [illegible]

有時您遇到了十分難打的敵手，而且電腦也很明顯地偏袒那一隊的話，只好利用存檔的戰術！最重的時候，自己每打一支安打就存一次。但由於每次存完後就自動跳出比賽，必須再從賽程表的選項重新回比賽，所以也十分浪費時間。

4 [illegible]

安排內野及外野的守備位置。

有時您會發現，怎麼球老是打不出去，即使打出去了，總是在同樣的地方被接殺？沒關係，何不試試別的球場呢？這一招也十分有效，但可別換到對敵方有利的球場啊！

5 投好球

由於電腦控制的打者揮棒通常是用機率來決定是否揮棒，一直投好球可很輕易地三振強打者。就算一些人上壘了，但也增加了您雙殺的機會，您亦可以加快比賽的腳步。

，要登上冠軍的日程！

好了，現在來看看HB3有什麼需要改進的地方。

重複 1

HB3的花樣雖然不少，但是重複性實在太高了。例如那些吊或是慢動作的畫面雖然非常精緻，但每個球員打擊進

就差那麼一點，真是含恨啊！

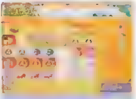
壘的動作都一樣呢？而且裁判只有兩種動作，一個是"安全上壘"（安全上壘），另一個

刺殺出局

就是"Out"（出局），看久了會覺十分單調。另外，有時候投手三振了打者之後，捕手會進行場內傳球。雖然在真實比賽時有如此現象，但若能省略可使比賽較快。而且即使要傳也沒關係，傳的順序也要變一變吧！不要每次都是本壘＞三壘＞二壘＞一壘＞投手，十分單調。

2

雖然HB3提供了模擬比賽的功能，但自己旗下的隊伍不能模擬，必須自己打完。一季比賽要打好幾十場，每一場少說也要半個鐘頭到一個鐘頭。筆者通常都先在前幾局把比數拉開，再由電腦代勞比較省力。但自己的隊伍若也能模擬



且看今日棒壇，竟是誰家天下！

就更好了。）

表現不穩定 3

HB3雖然將每一個隊員的統計資料列得很詳細，例如臂力強度，跑步的速度，打擊率等等。但遇到電腦耍帥的時候，卻是一點用也沒有。有時候跑壘速度只有3的人可以輕易盜壘，而有時候，跑壘速度5的人打了一支外野穩穩是安打的球，沒想到傳回一壘之後，跑者仍然沒跑到，真是氣煞人也！

統計資料應更新 4

打擊率是大家最關心的資料。可是這些資料不能更新。表現好的時候，若能更新這些統計資料，對玩者而言也是一種鼓勵。

播報員好吵 而且觀眾不會動 5

Al Michael雖然能言善道，在一開始時也覺得不錯，背景音效也很好。但可惜的是重複性太高，所以覺得這些音效好煩、好吵！所以只好關掉！另外觀眾不動，由於筆者玩過許多運動遊戲的觀眾都會動（例如海灘排球王）；筆者覺得至少應讓坐得近的觀眾動一下。（若能搖旗吶喊就更好了！哈哈！）

不能抗議 6

剛說到海灘排球王就使我想起了這個不公平但很有趣的東西—抗議。在台灣若不偶爾抗議一下，就覺得和時代脫了節了。您說是嗎？

逗笑畫面不夠 7

有人說現在的棒球Game中，投手及捕手的動作及暗號都有了，實在很真實。但更真實的話，應加入投手比賽時嚼口香糖及吐口水的鏡頭啊！（好像有點不太衛生的樣子。）而且打了安打或全壘打，跑回本壘得分之後，只有音效放出一樣歡呼聲。最好有隊友跑出來互相拍一下或是乾脆把隊友丟上天空好了。這真且逗笑的畫面是吸引年輕玩家的不二法門。

防守球員為了去撿一個球而必須斜著跑時，您可以看見他跑得好辛苦，可是又好慢。另外就是高飛球失誤或漏接之後，失誤的人常常就站著發呆不動，等人來撿球因而錯失良機！而且有時候失誤太多了，真不知道這些隊伍平時是怎麼訓練的！有時盜壘卻好像又容易了些！

不能自由組隊 9

若能有一群自由球員讓玩者自行組隊可能可以增色不少。因為像許多RPG都可以，所以讓玩家的彈性更大！

看完了以上的說明，想必大家對HB3也有了更進一步的了解。雖然HB3仍有許多可改進的空間，但HB3的許多優點和今年同期出的產品比較卻毫不遜色。整體而言，HB3確實可稱得上是出色的運動遊戲。

狂島浴血

新手上機篇

／毛豆

歡迎各位進入狂島浴血的世界中，當從炫麗的故事背景畫面和音樂中進入狂島浴血

的世界時，首先你要面對的便是你的第一場戰役，如果是想和電腦較量挑則趕快輸入〝CO-NRA〞你便能很快的進入戰鬥畫面，縱然你對本遊戲還不甚熟悉，甚至不知道該如何下手，沒關係，待我一項一項告訴你，只要你照著我的方法，一定能很快進入情況。

在真正進入佈局和戰鬥之前有幾件事要先知道，遊戲的目標是要戰勝敵人，而其方法有兩種：(1)佔領敵人總部，不過先決條件你必須有步兵〝D-eman〞。(2)摧毀所有的敵人，通常是不得已才用這招。先看看自己的部隊是否有步兵，而能否佔領敵方總部，這一點通常一開始便要有底案，這樣在佈局時才能有個基本的計劃。

第二件事要知道的是遊戲分成兩個面〝Phase〞，一個是〝攻擊〞，另一個是〝移動〞。當你在攻擊時，敵人便是在移動狀態，這一點要考慮好否則會發生當你佔領某個工廠後，當下回合開始時，你還來不及將部隊撤出便已經被敵人佔領，連步兵也被敵人奪去了。

現在我們就以第一場戰役為例做個說明。在戰場名稱中輸入〝CONRA〞，而其他選項不要更改，選擇START進入狂島浴血中的第一場戰役。

遊戲雖然可以以滑鼠控制，不過根據我的經驗，以鍵盤控制會較方便，只要先將六角形游標移至目標物上，按住 Enter 鍵，用方向鍵選擇想執行的指令，再將方向鍵按住，放開 Enter 便可執行此項指令，多做幾次便會相當熟悉此種操作方式。

1　觀察敵我勢力

將游標移至任一塊沒有部隊和建築物的地方選擇右方向的指令〝眼睛〞，你會看見一個小小的地圖上面有紅色的點（己方）和黃色的點（敵方）。由此你可知敵我之間的分佈情形。按下 Enter 回主畫面再選下方的指令〝問號〞，由此可知我方有7個部隊，而敵方有5個部隊，但沒有工廠和儲存站再將游標移至建築物總部內，可發現其中存有兩部T-4戰車而能源存有9點，可用做3次的修補。當然同時要看看敵方的狀況。

2　計劃如何攻擊

首先是輪到你移動，所以決定強攻敵方，因為自己所有軍力比敵方強，不過步兵也要跟著前進。將右側一輛戰車開至前方二處森林等待敵軍，因為在森林中的防護力比平原大且兩部戰車擺在一起能造成包圍效果，對戰鬥有相當的幫助，而後再將總部中的兩部戰車利用移動指令移出總部，準備下一波的攻擊行動。

3　換邊

將游標選擇左邊的指令，再按 P 便可換邊，這時若有攻擊行動則會進行。攻擊之後，才輪到移動的那一方。

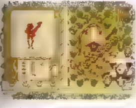
此時你若先不動，你可以看到敵軍的行動，看見敵軍正進入我們前方兩輛戰車的包圍陷阱中，高興之餘卻發覺自己的視窗中卻沒有敵方的戰車可攻擊，這又是怎麼一回事呢？在這回合未結束之前，敵人是不會移動的，所以只能選擇換邊的指令。

換邊之後便是看看個人所採的戰術如何了，如果以先前的狀況將左側的戰車調至橋邊集中火力摧毀敵人，不失為一個好辦法；而當某一部隊數目減少到危險狀態時，便最好將部隊開回總部修理，因為一個具有高經驗值的部隊比兩個全新的部隊更有戰鬥力。

經一番的戰鬥之後，終於將敵人的總部拿下，獲得勝利。也知道第一場戰役的名稱是"PHASE"，如果你覺得分數太低或是還對遊戲不太熟悉，可再一次回去重新打一次以獲得經驗和較高的分數。

武器

步兵 Demon "惡魔"



他可是你最重要的部隊，一定要好好保護，可能的話讓他搭上運兵車（未移動過的），利用運兵車將他載往遠處，在往後的戰役中，如何利用運兵車和步兵快速佔領工廠和存站獲得武器，將是你獲勝的重要關鍵。

運兵車：Provider "供應者"

它除了可以快速運送步兵之外，另外還有一個重要的功能，便是可運送能源。只要將能源移至車上，當你進入任何工廠或是儲存站時，能源便會自動卸下來；除此之外千萬不要將它擺在前線，它只會成為敵人增加經驗值的活靶子。

重戰車：T 7 CRUSADER "十字戰士"

陸上最具攻擊力的武器。最重要的一點是它是戰車中唯一有對空機槍的一種，只不過速度實在太慢，在某幾個戰役中，它將是決定勝負的關鍵。

中戰車：T-4 GLADIATOR "鬥士"

⑤輕戰車：T-3 SCORPION "蠍子"

具有快速移動能力的中小型戰車，最好用集團攻擊的方式，而後最有用的便是利用其快速的移動力，形成一道牆，阻止並拖延敵人的進攻，讓步兵部隊能爭取時間達成佔領的任務。

⑥防空戰車：AD-5 BLITZ "奇襲"

在前半段的攻擊中，通常敵方佔有相當大空中優勢。如果要打勝唯有利用防空戰車將敵方的空中武力擊毀之後，才有勝算。所以要好好保護並鍛鍊成最高經驗值的部隊。

⑦長程飛彈防空部隊：AD-9 SPHINX "人面獅身"

通常和防空戰車配合，構成一個嚴密的防空網，不過它必須先經一回合的準備才能攻擊，攻擊時先利用它攻擊敵機，再利用防空戰車殘餘的敵機擊毀。

⑧戰鬥機：XF-7 MOSQUITO："蚊子"或是"夜鶯"

雖然是空中具有最大攻擊力的武器，不過和轟炸機和直昇機相比卻是最沒用的機種，因為它只能攻擊空中目標，製造費又高，所以後來大都把它當成快速阻絕的誘靶部隊。

⑨轟炸機：XA-7 RAVEN "烏鴉"

算是在遊戲中最具威力的武器，無論對空對地都有相當的攻擊能力，如果可能的話，儘量製造它。

⑩直昇機：CAS-FIREBIRD "火鳥"

次及於烏鴉的攻擊機種，也是前半段敵人的空中主力，要利用防空砲火，將之擊毀，否則將會是你最頭大的敵人。

除了上列機種是前半段最常見的之外，還有許多在後來才會出現的機種，如海軍艦艇、航空母艦等等武器，讓我們拭目以待。

心得

(1)某些戰役中，敵我實力相當懸殊，千萬不要想摧毀敵人所有部隊，可利用步兵佔領敵人的總部，而其他部隊則負責引開敵人主力，使步兵有機會攻佔敵人總部。

(2)其中有幾場戰役，我方處於相當的劣勢，敵人的空中部隊壓境，要好好利用防空部隊，防守自己的主力，一方面攻擊敵人空中部隊，一方面增加經驗值並修補損失。

(3)愈到後面戰場愈大，除了最笨的利用錯誤嘗試法多打幾次外，最好能讓自己在一開始擬定一份計劃，先定下要拿下的工廠或是儲存站，再試試如何在損失最少的情況下拿下敵人的總部獲得最後的勝利。

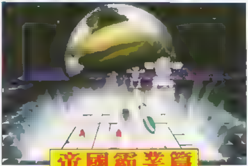
(4)如果可能的話，可先偷看電腦的一舉一動再做反應，相信會較容易打勝，不過若不看對方的行動而能加以預測不是更有成就感嗎？

結語

狂島浴血是一個相當不錯的遊戲，如果循序漸進一關一關的打，相信有一天你一定能從菜鳥變成一個絕世高手，祝各位在狂島浴血中奪取最高分（32500分）。

GAME林秘笈

鋼彈帝國



帝國霸業篇

／R.G.H

在設定遊戲內容時，選擇較富有的星球，對手也只設定一個（電腦）就好了；同時地圖顯示選Show All，設定完成，就可以開始征服Orion的霸業了。

1 建立根據地

現在的你沒兵又沒將，所以手頭上的第一筆資金，當然用來建工廠，生產Cyborg鋼彈部隊。工廠的價格相當高，在遊戲初期，即使是在最簡單的設定上，玩家要再建一座工廠，得花上相當長的遊戲回合，才能存夠錢。因此建議玩家在一開始先建一座有四條生產線（buy）的工廠，以這座廠的生產力，製造大量、較便宜的鋼彈部隊。雖然這樣子讓你在初期財政吃緊，不過在爭取時效上相當有利，有助於日後快速擴張。

2

領土愈多，收入也更可觀。當你派出大量的Cyborg到各地去收「稅金」時，別忘了插上你的"旗子"（建立Capital），將土地宣告爲己有，再繼續下一站。

3

當你的領地夠多、收入不錯時，停止生產小型的鋼彈，改做中大型、火力足的鋼彈，像是Crossbolt、Titan等。大概只要一隊四、五架的兵力，就可以去打別人了。

4 如何有效運用資金

在你的資金收入尚不足以供應你做大事業（如建工廠、買昂貴的Cyborg），千萬不要想「長期儲蓄」，這樣太不經濟了。不如爲前線領地建立小型防禦工事，加強領地安全。等到你擁有一支由5～8架Titan組成的主力部隊，或成功地占領了數座城市時，再建造其他工廠，以加快生產腳步，或者提昇現有工廠的產能（Enhancement）。

5 發動戰爭

下實力，如果兵力只和敵人勢均力敵，沒有重型鋼彈的護衛，就要採取較正規的作戰，先攻擊敵人較弱的部份，特別是沒有築防禦工事的城市。

戰鬥目標的選擇則鎖定在敵方的Cyborg，避免破壞城市建設。不然，花了大把工夫只占領了一個廢墟也太不划算了！

若我方有一支十分強悍的部隊，不妨「直搗黃龍」，把敵方的工廠或者敵方精銳部隊所在摧毀。不放心自己技術的話，戰鬥就交給電腦「模擬」一下（Sim），只要實力明顯地勝過對手，包贏！不管對電腦帝國或自己而言，生產一支強悍部隊成本相當高且耗時。只要敵人最強的部隊垮了，其他地方在乘勝追擊下，大概也難逃劫數了，可說兵敗如山倒。不過這種策略要小心反效果！！

打完仗之後，記得要替你的愛兵愛將修理修理，不然重新打造的錢不知要貴上多少倍！接下來對武器性能做一番介紹。

短程武器

輕型雷射：破壞力小，只能射穿小型Cyborg的裝甲，是窮人的武器。

地獄火：有效距離極短，也不具有任何破壞力，但它能瞬間引起高溫，使敵人的Cyborg過熱而自爆，是Cyborg的致命武器。

重型雷射：威力比輕型雷射強，速度快，在防守上的利用價值大於攻擊用。

小型自動加農砲：射程比重型雷射短。其優點是在發射時不會產生熱能，其破壞一對於進擊中的中小型Cyborg有相當好的阻絕效果。

大型自動加農砲：摧

GAME林秘笈

…小型自動加農砲大致相同，…破壞力更強，足以摧毀大型…org。

…：短程飛彈，射程略小於…型雷射，但破壞力極大，適…來對付皮厚肉粗的大型C…。

…：中子砲：射速快，破壞…比短程飛彈大且射程遠，不…進攻或防守都相當好用。不…它只配備在高級Cyborg上。

…：長程飛彈：射程極遠及…力大，筆者認為是最好用…器。

策略一 …

不管在什麼等級，一開始…，筆者相當多的資金，最好…建一座四條生產線的工廠…四級Mercury。這些都只…一個遊戲回合，相當節省時…。在初期階段，玩家所能建…Cyborg，不外乎「數量大…力小」或「少量但威力強…點」的Cyborg，前者在此一…較後者有用多了。

工廠的加強設備（Factor…ancement）要儘早購買，雖…貴，不過可以使你建造C…rg的效率提升，故本階…相當值得投資。

策略二 擴張：

在第一回合生產的Cyborg…就可以派上用場了。旁邊…果有空地的話，趕快派C…rg去佔領，特別是城市，除…可以大幅增加國庫收入外…資金也可以幫助防禦其他領…

千萬不要做沒有把握的佔…，以免日後遭到敵人圍剿。…果可以的話，想辦法讓城市包圍在其他非城市地形的領地中，可以藉著其他地形的防禦工事來保護這座「金礦」。

策略三 防禦：

敵人如果只是兵臨城下（領土接壤），我方只要趕緊築起小型防禦工事，再配合幾架Cyborg防守，大概就可以抵擋好一陣子了。這樣子，其他的Cyborg可以再做其他的事。但也不要以為電腦是省油的燈，哪天它也會造一些重砲部隊來拆你的城牆。當你在戰場上看到敵人使用中重型Cyborg砲彈部隊時，就代表你的防禦工事都要「翻修」啦！

策略四 …

如果你已經建有防禦工事，就將配有長程飛彈或中程武器的Cyborg部署在城牆外，儘量在敵人接近前將它們解決掉。至於其他火力小的Cyborg就放在城牆內，以作為最後一道防線；假使你發現敵人用長程武器攻擊，特別是Crossbolt級的Cyborg，趕緊派速度快、火力不錯的單位前去將它消滅；不然，它會拼命發射飛彈，看到東西就打，就算是你把它們擊退了，所有的建設也給破壞得差不多了！

如果很不幸地你還沒來得及建防禦工事，敵人就打過來了，趕快召集你所有的長程火砲部隊，一字排開，並且離敵人愈遠愈好，到時候我一開打就"萬彈齊發"（在螢幕上可以看到一排紅色的砲火射向敵人），至少使衝過來的敵人受到重創。

要是你的兵力實在和對方相差太多，英明的你就該考慮下一步驟了……

策略五 …

重新造一隻新的Cyborg的花費很高且費時，在難度高的等級是不允許你浪費時間，錯失先機的。

策略六 進攻

據筆者的經驗，攻擊要比防守困難倍以上，尤其是"踢到鐵板"：中、大型的防禦工事。最好是實力明顯強於對方時再進攻。

進攻最佳的武器搭配有長程飛彈的Cyborg，如Titan，Crossbolt即使對築有防禦1事，我方只要耐心地用飛彈互"K"，大概都能解決。另外要注意的是，最好用人工操作，不要由電腦模擬戰鬥。在困難等級電腦作弊作得很兇！有一次筆者要進攻一塊有中型防禦的領土，交由電腦模擬的結果，前後大約「損龜」了三十幾架的Titan！

策略七 騷擾敵人：

要是你的敵人發展得太快，你又打不過時，不妨去騷擾對方：製造一大堆Dragon級的Cyborg到敵方的城市（沒有防衛），攔毀大型的Cyborg，然後開溜。操縱靈敏一點的話，Dragon可以很快地接近到大型Cyborg的身邊，用地獄火把它們加熱至爆炸，不用花太多時間！或者是你抱著玉石俱焚的想法，派Crossbolt去大肆破壞對方的建設（下次你佔領時，也是廢墟一座！）。

以上所提是筆者的一些心得，希望對新玩家能有些幫助，祝各位早日一統Orion！

GAME林秘笈

蠻荒地域系列II

新手上機篇

/毛豆

1 緣起

自從經過那場在Ascore的大戰之後，被領主聯盟（Lord's Alliance）稱爲Hero of Ascore的你，正和大夥兒在亞塔爾（Yurtar）城外休息，卻突然被Amantias召喚傳送至LLORKH，告訴你月之海沿岸又出現問題，需要你的協助，但你首先要幫助矮人們收復LLORKH，之後再到Secomber去找他……。

平靜的生活又告一段落，又得捲進這是非的漩渦了，眞是「歹命」！這世界怎麼這麼亂呢？不過爲了正義，當然得挺身而出，不然怎能當英雄呢？

2 人物創造和屬性

和以往的遊戲一樣，有著六種種族、六種職業可供選擇，且有些種族是可兼職的。不過較好的組合方式（在下的意見，僅供參考），可能是以專職最佳，而且可能的話最好選人類（Human），因爲沒有職業、等級等限制，均可達到最高級。沒有兼職可使你升級較快，尤其是牧師和魔法師更是需要專職，否則路途會較辛苦，所以下列的隊伍組合應該是不錯的：

一位人類——魔法師
一位人類——遊俠
一位人類——流浪漢
二位人類——牧師
一位矮人——戰士兼賊

如果你較喜歡肉搏戰的話，則可將一位牧師換成戰士或遊俠（高等級具有法力），另外一位矮人爲戰士兼賊。

而選擇矮人的原因是它的戰士階級可以升到九級（如果他的STR達18+）；同時戰士可穿戴較重的裝備，得到較好的保護。而流浪漢則對巨人有較大的傷害力。如果願意的話，人物可以選男性，將各項屬性調整至最高，對於以後旅程多少有幫助。

3 怪物方面

和以前SSI的怪物相差不少。在此有許多新的怪物出現如Cyclo'pes（獨眼巨人）、Greenhags（可以變化成各種怪物）、Rock-Reptile（居住在洞穴的爬蟲），而其中有些是第一次出現在SSI系列中的如Yetl、Spider Queens、Ice Hounds等。

對付會吸取等級的怪物時，如雞蛇（Cockatrice）的化石、惡靈（Spectre）和吸血鬼（Uampire）等，要特別注意，在戰鬥時，除非有萬全把握，否則儘量不要用自動戰鬥，因爲這會造成較大的傷害。而如魔法師、牧師則儘量在後頭用法術和遠距離武器招呼敵人，切莫上前被人當活靶打。

4 魔法方面

與前面幾個遊戲相比並沒太大的改變，只是魔法物品雖然增多了，但最高也才+3級。在某些魔法商店，可購得許多卷軸補足魔法師和牧師法術的不足。

這個遊戲最重要的二樣特殊魔法物品便是水晶、幸運紙和Crown of Amentias。其中Crown of Amentias是用在紮營時（Camp）和Amanitas溝通，藉此他會告訴你各種訊息和該做的事。而水晶（Crystals）分爲紅、綠、藍三種顏色，可用來看個別的Lucky Paper（幸運紙），而知曉許多敵人的祕密並完成各種任務。

5 故事結構

這次的故事較長，旅程也較長，且具有多樣性。雖不一定得循一定路線前進，但終極目標還是相同，大略敘述一下

GAME林秘笈

…情背景：

自從在 Ascore 打敗 Zhentarim 之後，Zhentarim 聚集它…個惡聯盟：Hostower 的巫師（Magicians），在 Luskan 的海盜（Pirates）和 Kraken Society 的…諜（Spies）。

而 Zhentarim 提出一個計劃，由 Kraken 的間諜到各個城…地區散佈深水城（Waterdeep）…要佔據蠻荒地域爲己有的消…，而 Luskan 的海盜則攻擊船…，並由 Hostower 的巫師協助…領所有深水城旗下的重要港…，他們的目標是要使領主聯…（Lord's Alliance）的各個領…背叛聯盟，而互相攻打，再…削弱力量就…。

但這一個組織彼此並不信…合力，所以用…顆水晶（…ta）給予各個組織的代理…，經由水晶才能見到寫在 Lucky Paper 上的訊息。

如果這個計劃不夠狠，還另…一個更大的危機存在：有…熱氣正逐漸融化北方的冰…（Ice Peak），有一個古老的…，傳說在冰下有一隻龍守…一顆具有巨大魔力的寶石，…一群不爲人知的不死軍隊…在 Hellgate Keep 正想獲得…寶石，使古老巨大的邪惡…釋放出來，現在他們正準…去奪取這顆寶石。

而你的目的便是先找到…水晶，解除蠻荒地域的危機…阻止不死軍隊得到寶石。

6 來自Amanitas的指示和建議

這次…切行動仍要靠…anitas 的幫助才能達到，而…事內容相當廣泛，可以不同的方式去完成，並非一成不變直線進行。或許你會不知下一步該做些什麼，這時可在緊嘗時用 crown 指令和 Amanitas 聯絡，若不知 Lucky Peter 中的任務是否完成了，也可以利用此方法問…問 Amanitas，他會給你指示和下一個最容易完成的 Lucky Paper 任務。

7 天候、時間、地點影響

在這個 Game 中，天候和時間對怪物出現多寡有很大的影響。下雪會使遭遇怪物的機率增加，而黑夜常會使怪物出現頻繁且數量極多。而地點更會使某些地方出現相當強的怪物，如森林地區。

荒地對旅行者更是危險，最好避開它。而陸路比水路危險。下雪時，在陸地上戰鬥會使速度變慢，命中率降低。所以水路可說是最安全的路線，而且在蠻荒地域，許多城市是由水路連接，相形之下水路是既方便又完全的行動路線。

8 人性化的設計

在遊戲中，許多的地方作者設計得相當好，不時會有隊員對事物發表一篇感言，讓玩家如親自置身其中。而其中有…項最特別的便是 NPC，他會和你的隊員相愛。

一開始在 Llorkh 時，當你要到地下便須注意這點，在那兒你會遇到兩位 NPC，一位是女性 Siulajia（封面上的那位女孩）和…位男性 Jarbarkas。如果你的隊伍領導者是男性，則 Siulajia 會愛上你，若是女性則 Jarbarkas 會愛上她，但你如果在那方面不夠仁慈、正義，他（她）有可能會離開你。

當他（她）和其中…位隊員相愛之後，他們倆的行爲會改變，兩個人會爲目標付出更大的努力，在戰鬥中會有更強烈的求生慾望，常會有較好的表現。而若有一人死了，則另…人會對敵人施以嚴厲的攻擊，不顧生死，脫離你的控制，直到戰鬥結束。

這提這個遊戲相當眞實的部份，令人激賞。更絕的是當兩人相愛並向同伴要求祝福時，若同伴拒絕，則 NPC 會含恨離開（leave in shame），而另…個人以後表現會相當消沉。

9 旅程

在 Llorkh 打敗敵人之後，到 Secombes 找 Amaniatas，他會告訴你一些重要訊息，再給你魔法皇冠（Crown of Amanitas），同時在這你可打敗一群敵人，拿到第一顆水晶，而後照著 Amanitas 的指示去做，但卻也一步一步走入敵人的陷阱中而不自覺。

10 結語

異域寶鑑是承襲異域之門而來，許多新的方式和故事均比第一代好太多了，是值得好好品嚐的精品。希望這篇新手上機篇能給新手點頭緒，免得被許多新設計搞得…塌糊塗。

黑暗之池

～完全攻略(一)～

第一章　重回菲蘭城

黑暗之池是光芒之池（Pool of Radiance）的完結篇。在英勇的隊伍擊敗邪神班（Bane）的十年後，又乘船回到菲蘭城（Phlan），如今的菲蘭城早已發展成一個繁華的商業大城。

一靠岸碼頭，就有菲蘭城的港務局長Roli上前招呼，在他的帶領之下，隊伍重遊菲蘭城，大致看城裏見了一圈，巡管一下菲蘭城的景緻後，就去見老朋友Sasha，她已經不再是當年那個小姑娘，早已晉升為市政委員了。

一陣寒暄之後，Sasha 怕隊伍太無聊，於是派了一個任務，叫護送她到Lands of Thar去校閱集結的軍隊，在出發前，免不了東逛西遊一番，買了一些必需品後，就到Kuto's Gate去等Sasha。原本以為只是個簡單的任務，誰知坎坷的路才剛開始

經由Kuto's Well，穿過Podal plaza，來到一個小山丘，向下俯瞰這寧靜安詳的城市，心中有說不出的舒暢，然而身後風起雲湧的烏雲卻層層密密地籠罩著整個月之海，卻讓人有不祥的感覺。突然之間，風暴捲展開來。一眼看去整條地平線竟淹沒在雷電交加的風雨當中，就在此時，邪惡的笑聲傳來，以幾乎要震破耳膜的音量，在山區之間迴蕩著，「我是Bane，我現在向所有的人宣告，這片土地是屬於我的！」接著，一隻幻影般的怪手從雲中破空而下，當它揚起來後，整個月之海濱的幾座大城市只剩下一個個窟窿。

狂風在呼嘯著，將眾人打得站不住，跌坐在地上，寧靜的月之海此後滔天形成一個大瀑布，Bane又咆道：「這片大地將由我的三員大將Karistes，Tanatal和Gothmenes來統治。所有想要存活的人，都必須納入這三位的管轄當中。」「我們已將太陽蝕去，取而代之的是無窮盡的黑暗，大風暴阻止所有其他地域的人進入本區域，等到我們認為時機成熟了，自然將攻佔整個Realms大地。」在最後幾聲笑聲之後，Bane的聲音逐漸遠去，只有耳邊依舊呼號的風聲和此起彼落的閃電在洶湧的海濤上嘲笑著坑坑洞洞的城市遺跡。

寧靜的月之海都將變天了

老朋友Sasha

黑暗之池

突然間，一座傳送門出現在眼前。一股強大的力量將眾人吸入內，也不知旋轉了幾百圈，當眾人恢復意識之後，才知道所在的地方竟無著力之處，物品飄浮漂浮，光線明滅在遠方，四周有五顏六色在變換，甚至發覺自己竟是上下顛倒的站立著

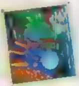
眾人慢慢地調整身體的重心，好不容易才恢復過來；不遠處出現一位戴著帽子留著腮鬍的長

，他的舉止投足之間似有
，他開口說道　很高興見
！我叫Elminster，請你
別見怪，我用這樣的方式
們來此，但是我想你們也
道，　股不容忽視的邪惡
正在崛起，而你們恰正是
地最強大的英雄，這次
，恐怕　邪惡騷擾這
地的人民而已，他已經
的邪惡力量，並將
整個月之海地區。若是
能現在就阻止他，將來整
陷入萬劫不復的地獄
低聲清清喉嚨後，又說
你們所在的地方叫做Lim-
藉由此地的某個與
地的邪惡軍隊於各
，當你們想要傳送到
元去，這裏就是你們的傳
，當然必須要我也在此地。
離開，或是死亡，則Bane
，隨　控制整個月
　他此
，又說　我現在
們傳送　去了，運用你們
和勇氣去克服即將來臨的
難，整個Realms大地的前
在你們手上了
，坐來裝扮，無怪物出現

處：任何旅店。

東菲蘭 Phlan（East）

Elminster


Limbo 的景象

1 隊伍登岸的碼頭，Po　簡介菲蘭城近況。這個起
點也是玩完遊戲的終點，
可拿取　剩下的武器與
船繼續另　個獨立挑戰遊戲。

5 議事廳，Sasha要求隊伍護送
她前往Lands of Thar。當隊
伍從Marcus　Tower回來後可
再得到　些有用的訊息。

6 議事廳執事所在　遊戲開始並
無任何任務指派，要到後來（
從Marcus' Tower回來後）才
有任務。

7 圖書館　老人（E　
）警告隊伍速離開菲蘭城。
後來在此可找到一份手記，魔
法師卷軸和a wand　mag

西菲蘭 Phlan（West）

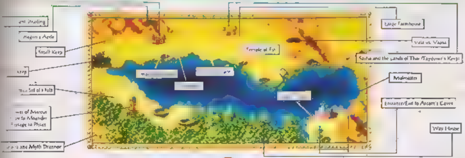
22 Kuto's 大門。在此與 Sasha
會合，護送她到Lands of T-
har。一但接受任務，Sasha
給隊伍三個法術卷軸。

23 當隊伍從Marcus' Tower回
來後，Phlan　處於被圍住狀
態，　群　個人的Black Mag
es和　Bane Mourner綁架
　家人當人質，在擊退圍城的
怪物前，菲蘭城的幾個入門都
嚴密封鎖。

怪物等：班來裝扮，無怪物出現。

休息處：任何旅店。

第二章　次元傳送門及月之海濱的幾座小村莊



Limbo(次元傳送區)爲了幫助Bane手下的四員大將，Bane隔開了黑暗之地。在正常情况下，這些次元間的傳送站只能被其同盟所使用。而Elminster是一個超强的魔法師，可使隊伍也能利用這傳送站往來各次元之間打擊妖怪。

在這個傳送區中，Elminster提供隊伍休息、醫療、存放武器等其他服務。但是Realms大地的魔法物品卻不能被傳送到其他次元，所以只能在傳送前將所有魔法物品先留置在Limbo，同樣的道理，別的次元的魔法武器若想經由Limbo傳回Realms大地也會被摧毀。隊伍也可將此地當作安全的休息醫療處所，將多餘的錢財、武器留置在此，以減輕行動的負擔。請放心，此地有Elminster把關，不會有怪物出現。

在月之海濱，所有不是與Bane聯盟的城市都瓦解了，取而代之的是到處橫行的怪物，四個Bane手下的大將控制著數個Realms大地，在Dragon Spine Mountains有Dragons和Giants正在集結，Drow召來大群魔法師，Mulmaster坐鎮Banites和Bane's minions的總部……不過仍有少數小據點仍苟偉存著，可供隊伍紮營休息。

幾座小村莊：

Small Keep

隊伍來到一個小城堡(Small Keep)。怪物已經突破防禦線，雙方在城堡內激戰著。除了解救一戶人家，另外也得到一些關於Giant's Steading的訊息。在城堡內紮營休息可能會被Fire Giants和Ogres侵襲。

3.Hill Giant帶領Ogres正在尋找武器店。若是隊伍驚擾他們，則發動攻擊。

4 馬廄，Fire Giants正在追逐馬群，見到隊伍進來，立即展開攻擊。

6 隊伍至此正好遇上Ogres和Ettins 解決最後 名城堡守衛，隨即攻擊隊伍。

7.Hill Giants正準備攻擊一婦人和其小孩。經隊伍解危後，這婦人告知關於Giant's Steading 的訊息。

Large Farmhouse

隊伍發現 群Vampires佔據這農村當作邪惡的總部所在。在此地紮營休息，會遭不死怪物侵擾。

2 搜尋這穀倉，會找到被吸乾血液的穀倉主人屍體。

3 Vampires和不死怪物佔據這農家 若是隊伍沒有在2處找到屍體，則在此遭突襲。

5 Vampires的棺木所在。

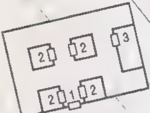
Small Set of Huts

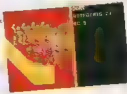
由於Bane軍隊的到來趕走這些Huts的居民，此時只剩一樵夫在此，隊伍可從而得知關於Myth Drannor和Marcus' Tower的訊息。此地是安全的紮營處所。

Small Stockade

這個小據點原本是由Phlan所管轄，自從Bane的乾坤大挪移造成黑暗時期來臨以後，就無法受Phlan照顧了。最近受龍群圍困，隊伍適時前來解圍。

3 Dalas 隊長簡述目前的情況，希望隊伍能加入作戰行列。正在討論作戰計劃之時，龍群襲。



大戰 Ogres


* House

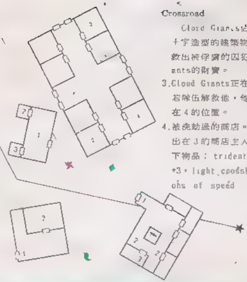
隊伍來到路旁的一座房子，此休息獲得一些訊息。在屋子中會的 Bandit Warri……見房子的主人，她提及關於 Imaster 的訊息。

* Village

這個小村莊被 Beholders 佔，威脅當地的居民，隊伍須剷些怪物以取得怪物的財寶。

* Farm Building

一座農場建築物，在此遇上垂死的戰士，將到關於Giant Steading的訊息。位垂死的戰士。趕緊給他一……，他會提供關於Giant's ……ading 的訊息。



Crossroad

Cloud Giants佔領這個十字造型的建築物。隊伍須救出被俘虜的囚犯及取得Giants的財寶。

3.Cloud Giants正在審問囚犯，若隊伍解救他，他將告知武器在 4 的位置。

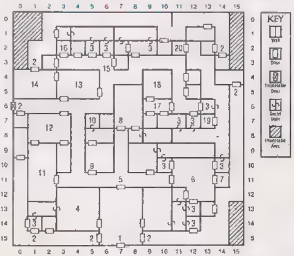
4.被洗劫過的商店。若是隊伍救出在 3 的商店主人，可找到以下物品：trident+3，dagger+3，light crossbow+1和potions of speed

第三章　Sasha和Lands of Thar

傳說中在Lands of Thar有一……Taydome 的古堡，在千年以……Taydome 曾幫助Giants和O-……打贏與 Gold Dragons 的戰……。Giants和 Ogres 為了報答T-……me，給了 Taydome 一份法力……的卷軸，據說可用來支配G-……ts 和 Ogres。…… Sasha 原本……在Lands of Thar聚落集結的……，順便也想實以前派去調查……Kimarr和Qui 所發現的Taydo-……古堡。邪惡的Kimarr早已利用……卷軸上的法術控制了 Ogres 和G-……nts，而Qui 仍效忠於菲爾，……卷軸藏於古堡深處。不知情的……sha 一踏入古堡立刻被Kimarr……。Qui 曾勇救出 Sasha，但……法帶他逃出古堡。隊伍進入……會遇上一個自稱為 Sasha 的……的人，他是Kimarr的化身，……誘導隊伍找到Qui，然後……。Qui 會暗中給予隊伍重要……訊息。一但解救了 Sasha，此地可成為 Sasha 的臨時基地。

1 入口。起初Giants和 Ogres 會讓隊伍自由進出。

3 在這些地方，Qui 會留訊息給隊伍，包括：「不要刻意尋找

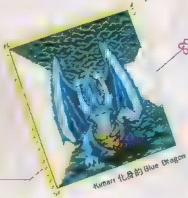


這些密道，我會用這樣的手記與你們聯繫。」「Kimarr 用 Taydome 的法術控制 Ogres 和Giants。」「他與邪惡力量交易以換取對我法術的免疫。」「Sasha 會安全的。」「我已經發現菲蘭的守衛在古堡外面躲藏著。」「我會摧毀Taydome的法術，如此他就無法用它來奴役這些怪物。」「Kimarr 正注意著你們的進度」「Taydome的法術不能在古堡之外使用。」

5 走廊。一個名叫 Rulon，自稱是 Sasha 的護衛想加入隊伍以拯救 Sasha。其實他就是Kimarr 的化身，讓他加入隊伍，可得到一些關於 Taydome 古堡的訊息。另一方面，不讓他加入，在紫督休息時會較安全。

8.接待廳。一群Drow等候著見Kimarr，暴躁而且不友善，隊伍可選擇避免發生戰鬥。

9.會議室。一個守衛 Bostell 被銬在桌子旁，奄奄一息，如隊伍救他，他會在與Kimarr決戰時助一臂之力。



Kimarr 化身的Blue Dragon

10.寶藏室。只有Kimarr才知道的密室，若隊伍中有 Rulon，則進入時會受傷。

11.用餐室。可選擇避免發生戰鬥。

12.化身 Rulon 的Kimarr翻臉現出原形，惱怒隊伍並沒能幫他找到Quil。

18.Kimarr的起居室。Kimarr變成黑龍與隊伍決戰，一旦打贏，卷軸的法術自動消失，Ogres和Giants會迅速離開古堡。

19.Quil藏匿處。

20.Sasha 所在的房間。破除魔法後，Taydome 古堡是旅途中安全的休息處。

第四章　Vala對抗Vaasa

為了討好Bane，Vaasa 準備利用 Earth 和 Fire Elementals 挖通山區的地道，如此不用通過冰雪覆蓋的荒原，就可直接將軍隊運入月之海濱。Vala of the Silver Blades知道 Vaasa 的計謀後，徵召智商不高的Hill Giants來對抗 Vaasa 的軍隊。這些Elementals是由四項魔法物品所控制：Oakroot Staff、World Stone、Crucible of Flame 和Lindenwood Staff。隊伍加入Vala尋找這四項物品，不但要對付洞穴內古老的鬼魂妖怪也得對付那些Giants。

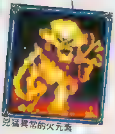
1.Hill Giants要求知道隊伍來此的目的，回答來此見Silver Lady可安然通過。

3.在此辦公室與Vala見面。Vala要求加入隊伍，並贈送一Silver Shield +4。若拒絕Vala的加入，Hill Giants會認為隊伍是 Vaasa 的軍隊。此地適合紫督休息。

4.Hill Giants正在爭奪World stone。當與Oakroot Staff合用可控制Earth Elementals。

5 Vala解釋 Vaasa 的計劃，如果隊伍中沒有Vala，Hill Giants 會攻擊。

看門的Hill Giant



兇猛異常的火元素

美麗的 Vala

6.如果隊伍中沒有Vala，Hill Giants會攻擊。

7.Vaasa 的主力侵入至此，隊伍必須把在 4、18、8、13位置的魔法物品找全後，才能逐退Elementals和 Vaasa 的軍隊。

8 搜查棺材可找到 Lindenwood Staff，但也同時驚擾了Wraiths、Skeletons 和 Linches怪物。

11.一個 Vaasa 的魔法師失去控制 Earth Elementals，並攻擊隊伍。

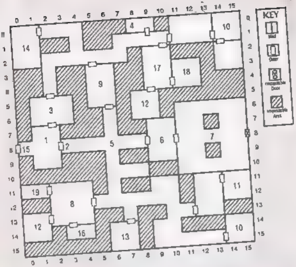
13.搜查可找到Oakroot Staff Earth Elementals破土而出。

14.搜查此室驚擾到Weghts和Skeletons 等怪物。

16.搜查可找到 darts +4，Ring of Blinking 和plate mail +4。

18.Fire Elementals守護Crucible of Flame。

19.Vampires 在此。



第五章 Temple of Tyr

Prism 是 Hillsfar 的 Yulash 軍[illegible]的領導人，也是 Verdigris 的[illegible]。他帶領一群士兵前往 Te[illegible] of Tyr，準備用 Temple 的[illegible]械庫來裝備他的戰士們，但[illegible]從黑暗來臨之後，城市被[illegible]摧殘，軍械庫已淪入邪惡[illegible]的手中。他要求隊伍助[illegible]之力，斬妖除魔，[illegible]同將軍[illegible]奪回。

在 Temple 內搜索的途中，會遇上 Brimwaff，他生前是 Tyr [illegible]派來護衛 Temple 的，為了遵[illegible]他的誓約，他的魂魄依然守著軍械庫，隊伍必須通過他[illegible]測試才能取得軍械。此外，隊伍會遇上 Laure[illegible]，她是 Bri[illegible]waff 的愛人，經過了幾百年的[illegible]離，隊伍有機會使他們團[illegible]。

[illegible]性殭屍的 Silk

其他提示：隊伍[illegible]直會遇[illegible]隨機出現的巡邏隊伍，直到[illegible] 3 位置的 Vampire Priest 消滅為止。此外在 5 處可休息，其餘必須等到 4 個火盆點燃及鐘聲敲響才會安全。

1. 一走進這個大房間，突然有人很快地衝上樓梯，如果隊伍追蹤下去，將在 3 處遭遇 Vampire Priest。
2. Tyr 的祭壇，上面印著一個巨手，用力擦拭它可得到 Tyr 的祝福，另外每人的 AC 降 2 點，Hit 加 1 點，直到出了 Temple 為止。
3. 在 1 處發現的另一個人跑來這裏警告 Vampire，如果當時追蹤下去，則[illegible]進入此處，將遭受 Blade Barrier 的攻擊（除非在門口先 Wait[illegible]下），在此得到的旅行手札，將告訴隊伍如何在 4 處執行走中的儀式。
4. 每一個迴廊都有一個火盆，必須用 17 處的 Lamp of Vigilance 才能點燃。
5. Temple 的抄寫室，是唯一可安全休息的地方。
7. 在此敲鐘，將引來 Laurellin，先別扯繩子敲鐘，否則…

實用 Lightning Bolt 幫只是殭

…，先去取得 Lamp of Vigilance。敲鐘將是本次任務最後的動作，並因此使 Laurelin 與 Brimwolf 重逢。

8. 一直搜尋這些房間直到找到一本放在床墊上的書。上面記載著 Laurelin 和 Brimwulf 的愛情故事。

9. 土匪的掠奪品集中放在此，拿任何一項會再獲得 Curse of Tyr。（與 Tyr 的 blessing 相反，即 AC 增加 2 點，Hit 減少 2 點）。

13. Brimwulf 的墓穴，他爲 Tyr 看守寶藏的入口。經由北邊的密門到 14 處去接受測試。

14. 純淨儀式測試的所在。依照旅行手札的方法選第三項。

15. 把香點燃，再喝一口碗內的水。打敗一群 Earth elementals 可得一個碗，Vessel of Purity 在 16 處用得到。

16. 打敗一群 Fire Elementals 可得 Spirit Flame。在 17 處可派上用場。

17. 軍械庫。隊伍在 16 處取得的 Spirit Flame 會自動點燃 Lamp of Vigilance，隨後 Brimwulf 出現，指示隊伍去將四個 Braziers 都點燃，再將鐘拉響，如此可將邪惡逐出 Temple 之外。Brimwulf 消失後，向前走一步可發現一大批武器和甲冑，這就是 Priant 所追求的軍械。

第六章 Hill Giant Steading

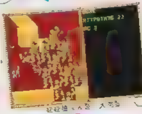
Hill Giant Steading 是 Bane 集結傭兵的地方，此地也是扼守著 Dragonspine Mountains 出入的要塞，目前由 Hill Giant Shaman 所控制，在城內的街道上隨處可見互相鬥毆的傭兵，人人極力表現其好勇鬥狠的一面，以博取晉見 Hill Giant Shaman 的機會。在 Twisted Horn 酒店會遇上 Kardal，他是 Sasha 派來搜集情報的，經由他的建議去攻擊一群 Cloud Giants，然後得到晉見 Shaman 的機會。後來 Kardal 被俘，隊伍在救援當中觸發警報，必須一路殺向 Hbl. Giant Shamn。

其他提示：佔據 3 處可安全紮營休息，對往後的旅程助益頗大。

1. Steading 的入口。由 Hill Giants 把關，選擇 Talk，說明來意。

3. 招收新兵的軍營，可佔據一個做爲休息的據點。

5. 一走進剛好卡在 Ogres 和 Ettins 的爭鬥當中，如果在牠們分出勝負之前選擇 Duck，只須對付打勝的一方。



6. 訓練館。免費接受訓練。

7. 一群刺客在此，離開可避免一戰。

8. Fire Knife Commander 和兩隻 Fire Giants 在爭吵，桌上有一封信，參看旅行手札 83。

9. Twisted Horn 酒店。在此遇到 Kardal 他建議隊伍儘快找機會晉見 Hill Giant Shaman 即殺掉一群在 10 處的 Cloud Giants。在此也可聽到一諾言。

10. 一群 Cloud Giants 在此，打敗牠們可經由 12 處入內晉見 Shaman。這裏也可以紮營休息。

12. 打敗 10 處的 Cloud Giants 才能入內。

14. 把珠寶鑲的 + 4 dagger 和血跡，屬於 Kardal 的。

15. Hill Giants、Ettins 和 Swordsmen 正在審問 Kardal。解救他，會在他臨死前透露重要的訊息，參看旅行手札 9。

16. 一群 Hill Giants 和 Ogres 擋住

去路，選擇Challenge their、authority 讓牠們自相殘殺，減輕負擔。

19.由 Red Dragons 把守　堆寶藏，包括Long Sword VS. Giants ＋3、Arrows ＋2、Shield ＋3、Light Crossbow ＋3 和Bolts ＋4。

20.Shaman 的指揮部。一進門就被Shaman的法術所傷。

21.Hill Giant Shaman 的藏寶室包括　卷 Clerical Scroll、ring of fire resistance 和Scimitar ＋3。另外找到 把Copper Key 和　本書，參看旅行手札52。

22.往 Fire Giant s Care 的入口。

23.商店。隊伍若不買或不賣物品的話，店主會試著偷隊伍的錢財。

第七章　Fire Giant's Care

一個野心勃勃的Fire Giant Mage 不但與Hill Giant Shaman 鬥爭，也與Thorne 爭奪勢力範圍。她在Cave 裏的通道上佈置著魔法來困惑闖入的人。她誤認隊伍也與她一般具有同樣的野心，處心積慮用各種方法不讓隊伍妨礙她的計劃，結果反惹殺身之禍。

1.與Hill Giant Steading 相通的出入口。

2.會轉動的地板，向東則更深入Cave。

3.一個 Fire Giant Mage，名叫Ungleow，一方面感謝隊伍除掉Hill Giant Shman，一方面恫嚇隊伍儘速離去，參看旅行手札12。她所給予的財物中包括 Ring of Vulnerability（－3），是受詛咒的物品，千萬別戴上。

4.一條受魔法作用的走道，一直向前走會發覺永無盡頭。坐下來理一下頭緒，發覺旁邊有一個頭顱，頭顱上有一個戒指，選擇Throw it away 可破除魔法。

5.兩隻Hill Giants 在裏面。選擇 Demand to see the object 並告訴牠們隊伍準備對付Fire Giant Mage，牠們會透露牠們的計劃，參看旅行手札86。

6.在5處的兩隻Hill Giants 帶領隊伍來此，從小孔中窺視Mage 的動態，得知她的野心。參看旅行手札66。執行那兩隻Hill Giants 的計劃，會導致隊伍受傷。

7.傳送到8處。

8.由7處傳送過來。

9.一群刺客在此爭吵，選擇Wait 可聽到更多的訊息。

10.Fire Giants 擋住去路。

11.Ungleow 與一群Fire Giants 和Assassins 來阻擋隊伍的行進。

12.Fire Giants 和Fire Elementals 突襲隊伍。

13.適合紮營休息之處。

14.Medusa 和Spiders 在此遊蕩。

15.一個Ungleow 的代表，想用300 gems 賄賂隊伍離開，選擇Demand more money，他會帶領隊伍來15處。

16.Ungleow 在此。坐下來聽聽她的說詞，她畏懼隊伍，並且想利用優渥的財富來驅使隊伍爲她除掉Manshoon 一節雙雕，一場惡鬥於是展開。

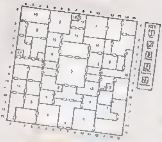
17.Red、Black和Green Dragons 守住Dragons Aerie 的入口。

18.Assassins 正在研磨武器。

第八章　Dragons' Aerie

Dragons Aerie 是Thorne 手下的龍集結中心，由一名邪惡的巫師Modthryth 所控制，這裏的龍共有4種，White、Black、Blue 和Green Dragons，分別看守4把鑰匙silver、iron、steel 和copper keys。有了這4把鑰匙才能開啓通往Throne s Cave 的傳送門。

1. Dragons Aerie 的入口，必須打敗 Green Dragons 才能通過。一個身著黑袍的人站在走道的盡頭觀察隊伍，他就是 Modthryth。
2. 一份 Modthryth 丟棄的龍的名單。
3. 一個集合場，各種不同的龍來此爭鬥，以求獲得 Modthryth 的青睞，祈能被改造成為 Dragonlich。選擇 Watch 觀看 Blue Dragon 和 Black Dragon 的打鬥，並聆聽 Modthryth 宣讀一份文件，參看旅行手札 54。
4. Blue Dragons 的巢穴，可找到一把 Steel Key 和一些武器，包括 Mace + 4 、Scimitar + 4 、Bolts + 2 和 Hammer + 2。
5. Green Dragons 的巢穴，Green Dragon 正在與 Modthryth 說話，參看旅行手札 61。這裏有一把 copper key 和一些武器包括 Cloak of Protection + 2、Flail + 4、Long Sword + 1 和 Ring Mail + 4。
6. White Dragons 的巢穴，Modthryth 與一隻 White Dragon 正在談論成為 Dragonlich 的細節，參看旅行手札 67。打敗 White Dragons 後可得一把 Sliver Key 和一些武器包括 Wand of Ice Storms、Mage Scroll、Long Sword + 4 和 Short Sword + 2。



7. Black Dragons 的巢穴，在 3 處決鬥獲勝的那隻 Black Dragon 將戰勝的獎賞帶回此處，同樣的收拾這些 Black Dragon 可找到一把 Iron Key 及一些武器包括：Mace + 4、Wand of Paralyzation、Mace + 3、和 A Dart of the Hornets Nest。
8. 一些 Dragons 的寶藏包括：隨機物品 + 2、Clerical Scrolls 和 Plate Mail + 4，必須用 Search 指令才會發現。
9. 可安全紮營休息之處。
10. Modthryth 命令他的嘍囉展開攻擊。
12. 一隻 Green Dragon 被囚禁在此，釋放牠仍會遭受攻擊。
13. 在一堆骨頭中可找到一把 Short Sword + 4。
14. 一些龍的死屍堆在一個大洞中，很可能被用來改造成 Dracoliches，將死屍燒掉可得經驗點數，但燃燒的煙卻會引來其他 Dragons 的攻擊。
15. Modthryth 在一群 Giant Snakes 上施法使之攻擊隊伍。
16. 必須要有 4、5、6、7 處的四支鑰匙才能進入 17 處的次門傳送門。
17. Modthryth 與 Dracoliches 展開攻擊。
18. 通往 Thorne's Cave 的傳送門。
19. 一群 White Dragons 正準備戰鬥。

第九章 Thorne's Cave

聽完 Elminster 的警告後，記得把隊伍提昇至最佳健康狀態，升完級後把物品留在 Limbo 的儲藏室，終於可以進入傳送之門了。隊伍必須儘快消滅 Thorne，避免牠吹響第三次 Horn of Doom，第一次的號角是提醒 Bane，第二次是告訴所有集結的龍準備出發，第三次就是要放出所有的龍去攻擊雷姆斯大地，並摧毀暫放在 Limbo 的所有城市。

Horn of Doom 是 Karin 的角做成的，牠的靈魂仍然在 Thorne's Cave 遊蕩著。隊伍會遇到一名小偷 Ratse，她對 Cave 內的路徑非常熟悉，有了她可較容易找到 Thorne，但是她經常提議要去找寶藏，可以不必理會她，否則會白白浪費許多時間。其實等到除去 Thorne 後，會有很充裕的時間來挖掘寶藏。

但取得 Horn of Doom

謂Moonsea的風暴即可停止。從 Drerton 穿越龍脊山的陸上軍隊和從Tantras開航的海上軍隊可出發前來援助。（參看旅行手札47）

經由Dragons' Aerie的傳送門傳來此地，環顧四周，剛好夾在一群Red Dragons當中，牠們正等待第三聲號角一響就要出擊雷姆斯大地。

在角落上一隻Kirin的腐屍，及一些留下來的戰利品，包括Plate Mail ＋2、Short Sword ＋2、Arrow ＋4、Sling ＋4、Short Sword ＋3、Banded Mail ＋4、Bolts ＋N、Elfin Chain ＋4和Light Crossbow ＋4，趕緊分配給站在前排的戰士級隊員。

釋放牢房內的囚犯，並且遇到一個病瘦的女人Raizel，她簡介她的過去和目前的計劃，參看旅行手札72。她加入隊伍的條件是分享找到的寶藏，雖然她可幫助隊伍找出許多密門，但是常要帶隊伍去挖掘寶藏，浪費寶貴的時間。讓她加入可得額外的經驗點數。

攻擊Red Dragon可獲得一堆武器包括：Shield ＋3、Arrows ＋4、Necklace of Magic Missiles、Ring of Fire Resistance、Flail ＋4、Mace ＋3和Bracers of Defense AC2。以上大部分都可分配給空手的魔法師和牧師隊員。

5. 在此之前，第一聲號角已響起。向北可通Throne的巢穴，但是Raizel卻建議往南先取寶藏，千萬別浪費時間。
6. 寶藏所在。最好等到消滅Throne後再來拿，事實上這寶藏只是一些金錢，只會讓隊伍行動變得遲緩，並且給予Dragons更多的時間來集結，不如不拿。
7. 一些Red Dragons做襲擊雷姆斯大地的準備。
8. 一個老人藏匿於此，他曾是Kirin的僕人，簡單說明Kirin的故事後，贈予兩件武器包括Trident ＋4和Helmet ＋4。
9. Raizel又要誤導隊伍先去取得東邊的寶藏。
10. Ki-rin詢問隊伍的動機。
11. 如果隊伍先前曾聽信Raizel的建議，浪費時間找寶藏，將給予這些Red Dragons充裕的時間集結於此。
12. Red 和 Blue Dragons 集結於此。
13. Red 和 Green Dragons 集結於此。
14. Ki-rin的靈魂保障隊伍紮營的安全。
15. Red Dragons守護Throne的廂房入口。
16. Thorne正準備吹號角，消滅了Thorne可取得Horn of Doom（參看旅行手札34），這是在最後要進入Dark Phian時必備的物品之一。
17. Thorne的寶藏在此。
18. 一旦響起號角，Red、White、Green和Blue Dragons集結於此。

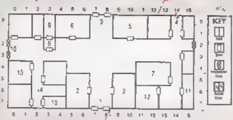
第十章　Zhentil Keep

經由Bane的指示，Drows穿越了山洞密道佔據Zhentil Keep，牠們在城內到處抓人，然後送到Manshoon's Tower和奴隸營去。

在城內的酒店中遇到Mabril，他會提到Kalistes和Traned兩者的一些訊息，並且指引通往Manshoon's Tower的密道，以避開Manshoon守衛的敲詐勒索。

孩子 我在你左右

在Drow巡邏隊到處抓人之際，隊伍會遇到一個老人正要被抓上馬車，他的女兒苦苦哀求Drows釋放她父親；隊伍在此有許多選擇，並且獲得一些重要的訊息。



…entil Keep 的前門，由 Drow 守衛，牠們勒索 50 白金幣做為通行費；攻擊他們會引起警報，導至後面遇到的 Drows 軍隊愈來愈多，除了付費外，選擇 Bluff 、Grovel 都可通行，只是比較難看而已。

2. 兩間衛兵室。如果在 1 處攻擊 Drows，警報會使這些衛兵展開攻擊。

3. 通往 Manshoon's Tower。

4. 往 Manshoon's Tower 的秘密通道。

7. 魔法物品店，隊伍在月之海冒歷險所得之物品可來此鑑定、賣錢。值得一提的是，此處有賣 Wand of Paralyzation。

8. 需要 10 gems 才能進入訓練廳。

10. 禁止入內的區域。

11. 遇到 Mabril，他會給予兩張地下城的地圖，並提到一位仍困在地下城名叫 Tlaned 的女 Halfling 等待救援，他指出在 4 的位置有密門可通往 Manshoon's Tower。

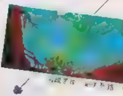
12. 適合休息的小酒店，如果隊伍曾在 Keep 裏面攻擊 Drows，則休息會比較不安全。

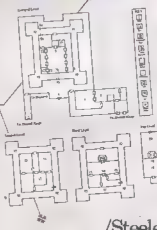
14. 有一個人要賣一把 Mace +4，出價 10 gems。

15. Drows 正在折磨當地的居民，救他會得知 Temple of Tyr 與 Lamp of Vigilance 的訊息。如果隊伍已經完成 Temple of Tyr 的任務，則此處將無任何情況發生。

第十一章　Manshoon's Tower

Zhentil Keep 有兩條路通往 Manshoon's Tower，從正門會遭遇一連串檢查、勒索，甚至被攻擊。從密門則可避開不必要的戰鬥，但是密門只能進不能出。到了 Manshoon's Tower 又分成兩條路，向上到頂樓去對付 Manshoon 的魔法，向下則通往 Drow 的地下城。在塔的第三層有一隻看不見的怪物用 gaze 攻擊，用 mirror 或是 silver shield 可反制其魔法。在頂層遭遇 Manshoon，破除他的魔法後，他所召來的怪物將摧毀頂層，Manshoon 逃逸無蹤。





2. 從 Zhentil Keep 4 處來的秘密通道，只能進不能出。

3. 檢哨站。7 個 Clerics 審查來訪的人，隊伍必須知道來去 Zhentil Keep 多少次，或是已經打敗 Throne 取得 Horn of Doom 才能通過。

4. 10 隻 Liches 檢查隊伍，若身上已帶有 Horn of Doom 或是 Crystal Ring 則必須打敗牠們才能通過，牠們原先是 Liches，再變為 Bane Minions、Dragons 最後現出原形，原來是 Zhentil Mages。得到的寶藏包括：Cloak of Protection +2、darts +4。

5. 一群衛兵勒索每人 10 gems 才得通過，出價 3 gems 以上就可以了。

6. 馬車利用這個門回去 Zhentil Keep，但是隊伍無法通行。

7. Manshoon 的大門，必須消滅一大群 Zhentil Guards 和 Mages 才能通過。

8. Manshoon's Tower 的後門。

9. 發現一個坑道，Zhentil 的馬車從此經由升降器通往一層。隊伍無法經由此處一降。

13. 一群 Zhentil 的護衛，最好見面就攻擊，以搶先機。

/Steeler

＝待續

新幻想空間 1 簡易攻略

／萊中小子

開場白

在歷經千辛萬苦後，我終於贏得了貝蒂的芳心。正在卿卿我我之際，忽然門鈴響起，原來是Sierra的鬼才製作人Ken Williams。「最近我們接到不少新幻想空間Ⅰ愛用者的抗議電話，抱怨他們因為缺乏攻略的指引，常常玩到一半便卡住了，有的甚至計劃到Sierra公司前丟雞蛋呢！」他滿臉愁容地說：「為了公司的前途著想，萊里先生，請你務必要親自到賭城走一趟，將當年的『艷遇』經過重演一遍。」他停頓了一下，交給我一枚戒指，繼續說：「這不是普通的戒指，只要戴上它，你便可以穿梭過去和未來。事成之後，本公司會付給你一筆優厚的獎金，夠你和貝蒂，逍遙地過完下半輩子的！」

我無奈地望著貝蒂，她也正以體貼、嘉許而深情的眼光回望著我。頓時，我心中大為釋然。給了貝蒂深深的一吻後，我便戴上了戒指，義無反顧地踏上這段時光之旅。

酒吧之旅

來到了著名的賭城——拉斯維加斯，我又變成了當初那個情竇初開的老處男。走入酒吧，挑了個位子坐下，叫了杯威士忌，先別急著喝。走到點唱機旁，投了枚硬幣，點了首好聽的曲子，試圖營造些許浪漫的氣氛。吧台前坐著一位漂亮的小妞，過去和她搭訕，卻落得自討沒趣，只得失望地朝酒吧左側的房間走去。

走入房內，看見一個酒鬼爛醉如泥地坐在地上。我把剛點的威士忌遞給他，他仰頭一飲而盡，並送給我一個電視遙控器。左邊桌上有朵玫瑰花，也順便帶走。走入右邊的廁所，「解放」完畢後，千萬不要沖水，否則後果請自行負責。走到洗手台，可以找到一枚鑽戒，再瀏覽一下牆上有趣的塗鴉，又找到一組密碼——Ken sent me。記下它吧！上個洗手間居然有不小的斬獲，我便滿意地走回大廳。

酒吧右邊有一扇門，我禮貌地敲敲門，再將剛才獲得的密碼給守門員看，就可順利的進門了，但又有個大胖子把關。房內有一台電視機，我靈機一動，拿出電視遙控器，連續換了好幾個台，胖子似乎都不太感興趣。原本以為電視觀眾終於變聰明，懂得選擇高品質的節目欣賞，咱們的電視事業終於有救了！心中正暗自感到安慰，誰知最後選到一個專播成人節目的頻道，只見胖子看得目瞪口呆、口水直流，登時心中熱情立刻降到冰點。唉……算了！趁大胖子不注意，趕快溜到樓上去吧！

到了樓上，有一位長得十分「妖嬈」的女郎躺在床上，靠窗口的桌上有盒糖果，因為目前愛滋病正橫行全球，為了不想惹麻煩，我拿走了糖果，便爬出了窗口，一不小心從左邊的救生梯掉到垃圾桶裡，卻意外地找到一支鐵鎚。爬出垃圾桶後，走到酒吧前，我攔了部Taxi，決定到賭場去碰碰運氣，賺點「戀愛基金」。

賭城大亨

到了賭場，先在門口稍作停留，會出現一個賣蘋果的小販，我向他購買一個蘋果後（一定要買），踏入賭場，可以看到右邊是吃角子老虎，左邊正如火如荼地進行著21點賭

博遊戲，在此簡單地介紹這兩種賭博的遊戲操作方法：

（一）吃角子老虎：

F4：減少賭注　F6：增加賭注

F8：扳下扳手開始

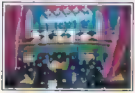
（　）21點：

[F4]：開始另一牌局

[F6]：叫牌　[F8]：保持原狀（註：若想改變賭注，最高可提高至 20 元）

以上兩種遊戲，當贏的錢超過 250 元時就得離開。而往後約會所需的開銷都蠻大的，你必須確定荷包內擁有 250 元以上，如果錢不夠用，你隨時都可回來「撈本」。記得喔！賭場的大門永遠是敞開的。嘿嘿……。

玩累了，我朝賭場內側走去，透明電梯旁的煙灰缸裡有張狄斯可舞廳的會員卡。順便到隔壁的法式餐廳欣賞一段精彩的康康舞，好好 relax 一下！



迪斯可豔遇

走出賭場大門，我搭著計程車來到狄斯可舞廳，準備展開「獵豔行動」。門口站了個彪形大漢，似乎是舞廳的保鏢。我拿出了撿到的會員卡，他便放我進去了。

廳內的水族箱旁坐著一個面貌姣好，神情卻略顯憂鬱的女孩。我在她身旁坐下，仔細的端詳她，哇！當真是「天使的面孔，魔鬼的身材！」我試著與她搭訕，得知她的名字叫鳳。為了逗她開心，我送了她一朵玫瑰和一盒糖果。喔！對了，口袋裡還有枚鑽戒，正好拿出來借花獻佛。瞧！鳳不是樂得像隻快樂的小鳥一樣嗎？於是我鼓足了勇氣，和她跳了一支熱情的狄斯可，博得了滿堂喝采，也滿足了我小小的虛榮心。

回到座位上，鳳對我說：「I am crazy for you！」但是她對婚前性行為十分反感，所以她要求向我「貸款」200 元，到飯店租個蜜月套房，等我們到教堂結婚後，再做打算。我十分同意她的看法，便毫不猶豫地把錢借給她了。回到賭場，賺夠了本後，我便直接到旁邊的教堂和鳳會合。

愛的進行曲

教堂前有一個陌生人，應劇情需要，我上前和他打聲招呼，他卻冷不防地把上衣掀開。喝！這傢伙原來是個暴露狂！我轉身走入教堂，鳳和牧師早已等候多時，結婚進行曲

正悠揚地響起，在牧師的祝福下，我和鳳終於成為正式夫妻了。在為答謝牧師，我拿出了 100 元給他當小費。正要親吻鳳時，她卻害羞地說：「不要這麼猴急嘛！到蜜月套房來，我等你哦！」

蜜月套房

我趕忙追了出去，走到賭場飯店的透明電梯裡直奔四樓，最左邊的房間門上有顆紅心，原來這就是蜜月套房。走入房內打開收音機，剛關門要時，鳳又要求我去買瓶酒來慶祝一下，我只好下樓來，搭車到超級市場去打電話訂酒，順便採購一些必需品。

瘋狂大採購

我在超級市場買了雜誌、酒、保險套和口腔芳香劑等物品。走出店門，稍做逗留後會出現一個衣衫襤褸的流浪漢，我把剛才買的酒送給他，他會回贈一把袖珍小刀。再到旁邊的電話亭打電話向酒行訂酒（電話號碼是 555－8039，如果你有興趣，還可試著打 555－6969 和 209－683－6858 這兩支電話，可以增加積分）。

難忘的初夜

回到了蜜月套房，我倒了兩杯酒，仰頭一飲而盡。當我和鳳四目交會時，心中不禁鹿亂撞，鳳溫柔地對我說「躺到床上去吧！我要給你點驚喜，請你閉上眼睛。」我照著做了，正當我陶醉在甜蜜的喜悅中，準備享受這令人

忘的浪漫之夜時，卻見鳳拿出條繩子把我綁了起來，並且把我皮夾內的鈔票全部拿走。無論我怎樣大聲抗議，她都置之不理，便頭也不回地離去了。這時我才知道自己被擺了一道，想到我夢寐以求的洞房花燭夜就此泡湯，不禁苦笑了起來。

幸好我的袖珍小刀並沒有被拿走，我趕緊用它割斷繩子，並拿走繩子。檢查了一下皮夾，裡頭只剩10塊錢，不過憑我高超的賭技，連周潤發、周星馳都要甘拜下風呢！要想翻本應該不是什麼困難的事。

雖然被鳳「放鴿」了，但我絕不會就此氣餒的。走入電梯，上了八樓，看見了一位漂亮的櫃檯小姐，在一陣聊天之後，她談到了有關藥丸的事。嗯，我好像在酒吧逃生梯右邊的窗口看到過，說不定拿來送給小姐可以博取她的芳心呢！事不宜遲！我到樓下賺取了一些「車馬費」，便速度趕回了酒吧。

舊地重遊

回到了酒吧，我直接走向吧台右邊的門，將密碼告訴對方，進門之後，只見胖子依然目不轉睛地看著電視，我便飛快地溜到樓上。

那「妖嬈」的女郎仍舊躺在床上，房內的陳設也都沒變。禁不住她不斷的引誘，我便戴上保險套，與她「溫存」一番，卻仍感到一陣莫名的空虛。為了尋找一個真正能和我情投意合，兩心相許的可人兒，我將繼續那未完成的「愛的冒險」。走到窗口，我便準備去拿那個藥丸。

妙手神偷

我走到逃生梯邊，儘量靠近右邊的窗戶，把繩子綁在腰上，另一頭綁在逃生梯上，然後小心翼翼地越過欄杆，卻發現窗戶是鎖著的，於是我拿出鎚子，把窗戶打破，便順利地拿到藥丸了。

名禮贈佳人

藥丸到手後，我直接從樓上掉入垃圾桶中，再走到大路旁叫了部計程車回賭場。下車之後，便直奔賭場飯店的八樓，把藥丸交給櫃檯小姐。只見她把整瓶藥丸吞下後，呼吸變得越來越急促，眼中放射出熾熱的光芒。我心中正暗自竊喜，心想今天可要走桃花運了！不料她卻說道：「謝謝你，我得趁這藥效尚未消失前，趕緊找到我的男朋友，再見啦！」說完便離開了，只剩下我一人呆立在原地。幼小的心靈再次遭到創傷，我不禁感到既好氣又好笑。

闖入禁地

櫃檯上有個沒有標籤的按鈕，我好奇地按了一下，通往陽台的電梯忽然開了。我走了進去，來到一個布置豪華的房間，我向右邊的臥室走去，打開衣櫥，發現一個橡皮娃娃。我使出了吃奶的力氣，把娃娃吹飽了氣。把玩一陣之後，娃娃突然發出很大的洩氣聲，飛出了陽台。我連忙追了出去，卻發現了更令人驚訝的事情……。

花園驚豔

陽台上的花園裡傳來一陣「咕嚕、咕嚕」的聲音，我循著聲音來源找去，只見一位非常漂亮的女孩正躺在按摩浴缸裡。他似乎對我的貿然闖入毫

不在意，甚至還邀請我和她一起共浴呢！哇！我不是在作夢吧？為了不讓口臭阻礙我們的溝通，我立刻使用口腔芳香劑便迫不及待地跳入水池裡了。

經過一番交談後，得知她的名字叫夏娃，並不是個多話的女孩。於是我把蘋果送給她，她輕輕地咬了一口，臉上露出了性感的微笑。

吃完了蘋果，她便慢慢地滑出浴缸，月光靜靜地灑在她光滑的胴體上，特別顯得晶瑩剔透。她慢慢地用浴巾把誘人的身材包裹起來，並且以微笑給了我某些暗示，我便跟隨著她到房裡去了，今晚將會是個特別的夜！

遊戲進行至此已告一段落，我終於獲得了最後的勝利，圓滿達成了任務。各位讀者們趕快檢查一下，您積分是否為滿分呢？OK！戴上了神奇戒指，我要回去和貝蒂共譜未完成的戀曲了，咱們後會有期啦！

/曾昭朋

單人·打鬥模式攻略提示篇

印第安那·瓊斯系列

亞特蘭提斯之謎

單人模式

Monte Carlo

◆這邊有好多人沒事晃來晃去！到底那一個才是Alain Trottier？

①不告……訴你！
②我說！我說！不要掐住我的脖子嘛！他是男的。
③太籠統！？搞清楚！我可沒有義務告訴你！……別動手！我說就是了！他的頭髮是灰色的，身穿咖啡色西裝。

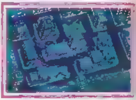
◆這傢伙很「鐵齒」！我該怎麼說服他呢？

①大家都有共同的興趣，那就是……
②別激怒他！他可不像我這麼好脾氣！咦？你怎麼吐了？是不是腸胃不舒服？
③用對話1/2/1/1，仔細看好他問你的題目，答案可以在柏拉圖對話錄裡找到。答對以後，他會給你一張名片……等等！別拿來擤鼻涕！這張名片以後用得著！

◆我該警告他納粹正布下陷阱抓他嗎？

①你忍心見死不救嗎？
②直接告訴他，不要拐彎抹角。
③他不信你！？耐心點！一直講到他相信你為止。

◆Song！這個傢伙被抓走了！可是我又必須救他，問題是我坐上車要追那些納粹時，我發現他們就像瘋子一樣到處



亂鬧！

①那你就學他們，也像瘋子一樣到處亂鬧吧！

②他們是想甩掉你！

③開車撞他們，你可能得撞好幾次才行！

◆ 好啦！我撇了他了，可是他竟然把石盤丟了！這裡有N個路口，我怎麼知道他說的是哪一個？

①就從車禍現場開始吧！

②街道是由左而右；由上而下的。看著路標慢慢找吧！這是亂數決定的，我也沒辦法

③找到以後，把下水道的蓋子搬開看看！

Algiers

◆ Omar Al-Jabber 在哪？

①在他家。

②去他的店問問吧！就在市場皮街。

③跟他的伙計談談，然後給他看件可以證明你夠「大尾」的東西。他不鳥你！？用對話1/./1/4 吧！

◆ 證明我夠「大尾」！？怎麼做？

①給他看你胸前的刺青吧！

②沒有！？那就秀別的東西吧！

③把Mosieur Trottier的名片掏出來吧！這個伙計真是太孤陋寡聞了！竟然連法櫃奇兵、魔宮傳奇和聖戰奇兵都沒看過！

◆ Omar Al-Jabber 還是不肯見我！

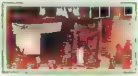
(1 這傢伙大概沒看過壞人！

(2 我的意思是說：你親自跑趟。

③要伙計再去一次，然後跟蹤他。

◆ 跟蹤他！？他一下子就不見了！

① 理論上，如果你眼睛夠尖，跟蹤他不成問題；實際上……



②你有沒有覺得戴紅帽子的那個人比較容易跟蹤？

③跟著他到市場以後，用對話4/3/1/3/1/2，他就會把帽子送你，帶著它回到店裡去，等伙計回來以後，把帽子送他，然後再要求他安排 次會面。

◆ Omar 不讓我「借用」他的東西，還威脅我要叫警察！

①想辦法困住他！

②他會 直跟著你，對不對？

③把他引到櫃子裡，再把門關上，這下你就可以當著他的面「幹」他的東西了！

◆ 好啦！我「清除」掉「障礙」了！接下來呢？

①當然是把所有值錢的東西都拿走囉！

②我是說真的！不過你最需要的是 ·張地圖。

③看看掛在窗戶旁的那幾件衣服吧！

◆ 我身高不滿170！我搆不著！

①你騙人！我也是，為什麼我拿得到？

②旁邊有 根棍子。

③等等！我不是叫你拿棍子抽Omar，逼他幫你拿！自己動手吧！

The Desert

◆嘿！警衛攔住我，向我要通行證！到哪去拿這勞什子玩意兒？

①這個遊戲裡沒這個東西！
②想辦法避開他們，如果不幸被抓的話……有錢能使鬼推磨！

③喂！你怎麼真的把皮夾掏出來？用你在 Omar 那裡拿來的雕像拿出來吧！用對話 4/3/1/3/1/2 就可以了！什麼！？沒有！？唉！不是叫你把所有值錢的東西都帶走嗎？小心點！你只有兩個雕像！

◆我看不懂地圖！

①去問人吧！
②沒人！？你以為那些遊牧人的帳篷是裝飾品嗎？
③把地圖拿給他們看，他們會很樂意指點你的。

◆哈！我找到了！可是這下面好黑！我什麼都看不到！

1 點個燈吧！
2 旁邊有個沒油的發電機。
③把你「看」得到的東西都撿起來，你會拿到一條橡皮管和一個罐子，到外面去把卡車的油箱打開，把管子接上，再把罐子接到管子末端。瞧！油灌滿了！把它倒進發電機裡，再把開關打開。

◆我看得到了！可是我還是不知道該幹些什麼？

1 搜搜這個地方吧！
2 看到左邊的那幅畫了嗎？
③把那個圓圈的東西按下去……咦！這是什麼！？

◆我覺得這裡沒什麼好玩的了，我想離開，可是卡車發不動！

①把引擎蓋打開看看！
②缺個火星塞吧？下面的發電機……
③喂！不把開關關上就直接拿啊？你想被電死嗎？

◆還是發不動！電瓶沒電了！

1 找個替代品吧！
2 記得 Ubermann 教授的實驗嗎？你手上不是也有一個！？
3 把能源石放進雕像，再把雕像接上火星塞。

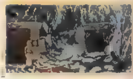
Thera

◆我覺得這個遺沒文氣的氣味很好玩，偏偏這裡沒有椅子，我不能像跟 Omar 一樣把管理員關起來！

①對不起！你不能隨便亂關人！
②你得拿到文件才行！去左邊的山裡看看吧！
③看到那個箱子了嗎？把蓋子蓋上，這可不是你要找的嗎？

◆管理員要我拿東西來換這個墜子！

1 那就拿東西和他換呀！
②去左邊山中的廢墟翻翻看吧！



③把廢墟裡的那扇門關上，把太陽石盤裝上再轉到正確位置，然後把門打開。相信管理員會對你找到的東西感興趣的！

◆石盤的正確位置！？

1 奇怪！我怎麼覺得這個問題很眼熟？
②你有沒有買 42 期的雜誌？
3 答案在柏拉圖對話錄的第三頁裡。

◆糟！發生災變了！我會不會被困在這裡，然後缺氧而死？

1 是的。如果你不想辦法出去的話。
2 注意看看四週有沒有工具。
3 把工具打開，然後開始挖吧！別白費心機了！這不是電動的！

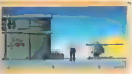
◆有任何方法可以離開這個狗不拉屎，鳥不生蛋的小島嗎？

①當然有！放心！程式設計師不會把你留在這裡拉屎生蛋囉。
②做個氣球吧！

③把還沒充氣的氣球裝在魚網上，再把大籃子裝上，最後把管子綁上，現在帶著它到山裡的噴氣孔去吧！找不到！？那你就慢慢用吹的好了！

哇！我做的氣球真的會飛耶！可是我該去哪？

①你忘了你在跟誰競爭了嗎？
②找找看附近有沒有潛水艇吧！



③找到以後，儘量在它附近降落。噢！等等！我知道這樣很快，可是你不覺得用跳的太危險了嗎？

Submarine

◆我覺得我要的東西就在櫃子裡，可是有警衛在看守！

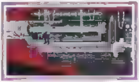
①別動手！你想被十來個人圍毆嗎？
②跟他談談吧！
③他會跟你說換班的早該來了，而且他也餓了！旁邊有肉片和麵包，做個三明治吧！噢！誰叫你把三明治給他的？自己做的當然自己吃！而且還要吃給他看！要就自己做！

◆我拿到石盤了！我該怎麼離開這兒？

①看來從甲板離開是不太可能了。
②有沒有看過馬戲團的人肉大炮？
③對啦！把自己塞進魚雷管吧！

◆哈！你說的輕鬆！一邊的魚雷管壞了，另一邊的我又沒機會！

①把他們支開吧！
②製造一點小意外大概可以引開他們的注意力。



③首先走到壞掉的魚雷管前，用你在船頭拿到的油布包在電線上，然後把你找到的發射器（在你拿到月亮石盤的櫃子裡）放在控制盤上，扳一下發射桿……快閃！爲什麼？你想被人贓俱獲嗎？

◆我真的不會點在魚雷管裡把我自己發射出去！

①綁條繩子如何？
②你有沒有把船員室裡的吊衣繩順手牽羊呢？
③剩下的不必我教了吧？什麼！？還是要教？好吧！誰叫我要寫攻略！先把繩子綁在發射桿上，然後鑽進魚雷管，關上門，拉一下繩子……Fire！

◆我到了島上，也看到了軸承，甚至把太陽石盤也放到了正確位置，然後我看到了……怎麼會這樣？太不可思議了！竟然……什麼事都沒發生！！！

①你有沒有拿到柏拉圖對話錄？
②這裡是亞特蘭提斯人的大殖民地。
③你以爲你剛才歷經千辛萬苦拿到的月亮石盤是幹什麼用的？

◆太陽石盤只有八種擺法，好不容易被我試出來，可是加上月亮石盤以後就有六十四種了！我嚇得說了！快教我怎麼放吧！

①你等一下，我算一下……一、二……六！這是你第六次問我這類問題了！
②你確定你找到了柏拉圖對話錄了嗎？
③請…翻…開…第……頁！！

Labyrinth

◆我進了密道以後，看到了三個石雕的人頭，可是只要我把三個人頭都撿起來以後，門就會自動關上！

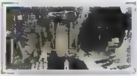
①那就不要全部都撿。
②我是說，先不要全部都撿起來。
③等你走過門後，再把你的鞭子拿出來，朝第一個人頭抽，哈！真準！滾過來了！

◆門關上了！我該怎麼把它打開呢？

①放一個人頭在架子上看看！
②喔！你是說從裡面呀？看來我也不會！
③找別條路出去吧！

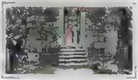
◆那個金盒子好漂亮！可是我拿不到！

①你有沒有看過一種電池的廣告，主角的手可以伸得很長？



②你不行！？沒關係，我也不行！到下面的房間去吧！
③看到平台旁的大雕像了嗎？把Sternhart的手杖插入它的口中。喔！我忘了告訴你：你得先把那塊卡住平衡石的楔子用手杖撬掉才行。

這裡有個房間，裡面有個牛頭人雕像，它有……等等！地板會動！



①嘿！真的耶！大概是鋼筋不夠粗吧！
②說真的，它是一種「新」的「電梯」。
③因為你不夠重，所以它不動，找個人幫忙吧！旁邊的雕像看來很礙眼，用鞭子抽一下它的頭吧！

◆我找到世界石盤了！可是我上不去！

①你能不能跳得和Air Jordan一樣高？
②看看能不能從瀑布游上去。
③你真的有帶游泳褲呀！強！瀑布裡不是有條鐵鍊嗎？你又何必向人體極限挑戰呢？

◆糟糕！這扇門旁沒有架子！

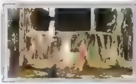
①上面不是有個洞嗎？
②構不著！？找個人墊吧！
③你怎麼真的去找人！？真的要開的話，去玩兩人成行模式好了！

◆這個小牛頭雕像有什麼用？

①拿去賣錢。
②它看起來跟Kerner拿去的那個長得蠻像的。
③它是鑽孔機的一部份，把它裝上，然後放一顆能源石進去。

◆三個石盤擺到正確位置以後只開了一扇門！其他的怎麼開？

①在這個模式裡，你只能開那一扇門。



②DITTO！（不懂的話去看第六感生死戀！）
③同上！

◆我覺得我在繞圈子！

①找看看有沒有密門吧！
②用能源石偵測器來找！
③沒有！？自己動手做一個吧！把硬塑膠梳子綁在細繩子上，然後和羊毛圍巾摩擦

下。

◆沒有用！？

①它指出最近的能源石的位置。
②你得先把埋在骨骸下的能源石找出來。
③把能源石放進金盒子裡，把蓋子蓋上，再用一次吧！

◆這台桌子怎樣才會動？

①放一顆能源石進去。
②參見上上題答案②。
③參見上上題答案③。

打鬥模式

Monte Carlo

◆ Alain Trottier 在哪裡？

①在旅館外面。
②一個一個叫來問吧！
③灰頭髮穿咖啡色西裝的那個就是了！

◆我該怎麼做才能讓 Trottier 和我合作呢？

①你不是已經知道他對亞特蘭提斯也有興趣了嗎？
②別惹惱他就行啦！
③你一定要我講得這麼明才行嗎？用對話1/2/1/1，正確地回答他提出的有關亞特蘭提斯的問題（正確答案在柏拉圖對話錄裡）以後，他就會遞給你一張他的名片，在以後的旅程上會派得上用場。

Algiers

◆ Omar Al-Jabber 到底躲在哪？

①只在此城中，雲深不知處。
②去他的店裡問問看吧！
③不知道他的店在哪！？你到底有沒有逛過這個市場？就在後街呀！

◆ Omar 不在店裡！我該怎麼讓他的伙計把他找來？

①砸了他的店！？
②不行的！這樣伙計找來的會是 Police，而不是 Omar！看情形伙計不認為你是個重要人物。
③用對話1/1/1，然後把 Trottier 的名片拿給他。

◆ Omar 的伙計說他不肯見我！

①不見就不見！有什麼了不起！
②喔！我忘記這樣遊戲就玩不下去了！不要緊！山不轉路轉！他不見你，那你就去見他！
③要伙計再去見一次 Omar，然後跟蹤他！

◆我找到 Omar 了！可是遇着⋯⋯Kerner！除了和他打架以外，還有沒有別的方法可以清除 Kerner？

①有是有啦！可是我就搞不清楚你為什麼要選拳腳動作模式？
②看到 Kerner 頭上的吊飾了嗎？
③用鞭子抽那吊飾一下⋯⋯現在你知道禍從天降的意思了吧？

◆什麼地圖！？什麼駱駝！？Omar 到底在賣什麼「膏藥」？

①叫你把文字顯示速度調慢點就不相信！
②駱駝！？窗外站的那隻是什麼？真沒知識！看到駱駝說馬背腫！
③地圖啊？看看窗戶旁掛的那件衣服吧！

◆你以為我多高啊？我搆不着！

①你沒找到梯子嗎？
②真的沒有！？那我就放心了，因為遊戲裡沒這東西，如果你拿到了⋯⋯證明你使用 PCTOOLS！想想你小時候是怎麼偷摘人家的水果吧！
③看到螢幕左邊的罐子旁的桶子了嗎？再不知道怎麼辦的話⋯⋯一頭撞死算了！

The Desert

地圖上的那個紅色的X標記在哪？

1 在城外。
2 問問別人吧！
3 那些遊牧人可不會和你一樣白癡！當他們說〝considerably to 方向〞時，表示在螢幕捲動兩次的地方；當他們說〝to 方向〞時，表示在螢幕捲動一次的地方；當他們說〝slightly to 方向〞時，表示就在這個螢幕上。

有人開槍射我！到底他是誰？

1 反正打不到！有什麼關係？
2 待會兒你就會知道了。
3 先不要管他，看到樓梯了嗎？下去看看吧！

這下面怎麼這麼暗？

①不必客氣！那時候還沒有能源危機，把電燈打開吧！
②「看」到那個金屬物了嗎？那是個發電機。
③發電機上有個小金屬物，那就是開關啦！

◆ **好啦！燈亮啦！可是……接下來我該做些什麼？**

1 搜搜這個鬼地方吧！
2 左邊那幅壁畫顯得有點古怪。
③按下圖案上那個圓圓的東西……

◆ **我沒辦法從原來的樓梯爬出去了！有人在外面拿機關槍掃射我！**

①衝出去！？你以為你是藍波嗎？
②看看有沒有別的路可以出去吧！
③看到左邊的那堆碎石了嗎？用船骨把它清掉，然後把小木棍插進中央的小洞，再把太陽石盤裝上，轉到正確位置；按一下小木棍……瞧！一個密門！

◆ **太陽石盤的正確擺法是什麼？**

1 老話一句：八種而已，慢慢試吧！
②你拿到柏拉圖對話錄以後，有沒有看過一遍？
③第二頁！連這個也要我講！

◆ **哼！你教我從密門走，結果一出來就有人拿槍指著我！**

1 如果他沒有槍的話，你應該可以料理他吧？

2 想辦法把他的槍奪下來！
③小心點！Indy 可沒穿防彈衣！用鞭子試試看吧！

◆ **卡車我不會修，那隻背上長腫瘤的駱又跑了！我該怎麼離開這裡？**

1 用飛的如何？
2 你說我開玩笑！？營地左邊不是有個熱氣球嗎？
3 坐穩以後，朝北邊的地中海前進吧！

Crete

◆ **我找到軸承，然後把太陽石盤擺到正確位置……又來了！一點動靜也沒有！**

①又來了！你怎麼又問我這個問題？拜託你看看柏拉圖對話錄吧

②下次別以為遊戲中的人物對話不重要了！這裡是大角的地。
3 你還得找到月亮石盤才行！去左邊的廢墟找找吧！

◆ **這邊有幅壁畫……哈，我看不懂！**

1 看不懂還好意思笑！？老實告訴你好了！這是一幅地圖。

2 你進到這個房間以前，有沒有在外面看到和壁畫中央的牛角類似的東西？
3 跟外面的廢墟地形仔細比較一下吧！

◆我……我還是找不到月亮石盤！

①你到底看不看得懂這幅壁畫？看到圖案的端畫的是什麼了吧？它代表什麼？
②去外面的石堆裡翻翻看圖案裡的牛頭和牛尾在哪吧！

③別急！你還需要一套測量工具！把測量工具架在牛頭和牛尾雕像上，然後用它把你的視線分別調到大角的左右分叉上，接著去X記號那找你要的東西吧！

◆歹勢啦！又問你這個問題：太陽石盤和月亮石盤的正確擺法是什麼？

①像你這樣不把自己手上的東西仔細看一遍，你玩到死也玩不完這個遊戲！
②我跪下來求你翻一遍柏拉圖對話錄好不好？
③還要我講第幾頁哦！第三頁啦！

Labyrinth

◆這三個石雕人頭好別緻！看起來好像是一組的！一定很值錢吧？可是只要我一把第二個拿起來，門就關上！怎麼辦？

①涼拌炒雞蛋，一斤兩塊半！
②這麼貪心啊？一次全部帶走！？太狠了吧？
③先拿走兩個，然後走過門去，掏出你的鞭子朝第三個人頭一抽！賓果！

◆門關上了！我該怎麼把它打開？

①放一個人頭回架子上看看！
②你是說從裡面！？我最後一次鄭重告訴你：我不會！！
③不會就不能寫攻略啊？大不了走另一條路就是了嘛！

◆我想要那個金盒子！可是沒路過去！怎麼辦？

①跳過去吧！
②沒有這個指令！？那就從下面繞過去吧！
③看到那個醜陋的大人頭了嗎？把Sternhart的手杖插進它的口中，好啦……什麼！？不會動？那你一定是忘記把上面那個卡住平衡石的楔子用手杖撬掉了！

◆這個房間裡有個牛頭人雕像，還有一塊不太牢靠的地板，它會不會突然地塌下去？

①放心好了！它不會突然塌下去的……它只會慢慢地陷下去而已一如果你夠重的話。
②想下去玩玩！？找牛頭人幫忙吧！
③我是說真的！用鞭子抽一下牛頭，它就會「借」你「額外的重量」了！

◆我找到Sternhart了！可是他已經硬了！這下我就不能用疊羅漢的方法回到上面了！怎麼辦？

①先把他「送」你的禮物帶走再說。
②看到旁邊的瀑布了嗎？想要「力爭上游」一下嗎？
③別傻了！你游不上去的！瀑布裡有條鐵鍊。

◆玩完啦！這個門旁邊沒有架子讓我擺石雕人頭！

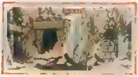
①這麼快就玩完啦？不要開這個門不就結了？
②你一個人開不了這個門的！
③我的意思是說，要開這個門的話，你就得玩另一種模式！

◆這裡有扇門很重，Indy說他推不開！

①你有沒有吃菠菜？
②沒有推不開的門！即使你沒有吃菠菜！
③繼續推！不要太早放棄！

◆算你說得對，可是我一進來就看到一個無法越過的斷崖！

①你有沒有滑翔翼？
②學學泰山吧！



③喂！我叫你學泰山的意思不是叫你兩手猛捶胸膛，然後大叫O－E－O－E－O！我是要你用鞭子捲住斷崖邊突出的石塊然後盪過去！

◆這個叫Hans的傢伙是不是職業拳擊手啊？我打不贏他！有沒有別的方法可以料理他？

1 當然有！只是像你這種手指這麼拙的人為什麼要選樂腳動作模式？
2 你覺得一個人如果被大石板壓到會不會暈倒？
3 當他向你走來的時後，趕緊躲到大石板後面，等到他走到石板旁時，輕輕地推一下石板……砰！噴！嘖！看樣子砸得蠻嚴重的！

◆太誇張了！為什麼這裏裡到處都是這種怪物！？這個叫Anton的比剛才的那個Hans還厲害！連Hans我都打不過，Anton就更甭提了，怎麼辦？

①唉！不是我要說你！下次……哦！不！現在就跳出這個模式吧！
②很少有人真正了解「禍從天降」的更深一層的意義。
③看到他頭頂上的那塊石柱了嗎？你只要非常，非常輕地推一下就可以了！

◆我不要玩了啦！這個叫Arnold的傢伙根本就是進化不完全的大猩猩嘛！你打得贏他我就隨便你！

①要打贏他並不是不可能的事，只是「稍微」、「有點」困難而已。根據我的經驗，勝算大概在1/17左右。
②看看剛才被你用卑鄙的手段料理掉的那兩個傢伙，他們都是被什麼東西砸暈的？看到走道上的那塊大石頭了吧？
③用船骨撬一下那塊大石頭，它就會滾下來塞住入口……別緊張！我還沒說完！走到Arnold那兒，然後想辦法離開（如果用君子的方法不行，那就進入戰鬥狀態後逃跑就行了），這下子你是不是走到大石頭的另一邊了？用Anton身旁撿到的那塊鐘乳石再撬一次大石頭……你可以去看看什麼叫肉餅了。

◆我進了這個房間，看到軸承以後，我馬上迫不及待地把太陽石盤和月亮石盤裝上，並且轉到正確位置……天啊！氣炸了！Nothing happen！！

①你大概少用了什麼東西了吧？
②說真格的，你還得再放一塊世界石盤才行。
③你沒有搜搜你所打暈的人的習慣嗎？去看看Arnold身上有什麼值錢的東西沒有吧？

◆這隻可愛的小魚有什麼用？

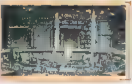
①噢？你是真的是老糊塗吃飽撐…活得不耐煩了是不是？叫你看柏拉圖對話錄，竟敢拖到現在還沒看？
②這隻可愛的小魚兒不折不扣是個能源石偵測器。
③祈禱它能為你找到一點蛛絲馬跡吧！

◆哈！它朝著 Indy！想不到 Indy 這麼有魅力，連沒有生命的東西都會被 Indy 吸引！

①別傻了！它只是指出離它最近的能源石的方向而已！
②看看 Indy 身上有些什麼吧！
③把能源石放進金盒子裡，然後把蓋子蓋上……這是 句好話，再試 下！

◆我該怎麼把 Sophia 從洞裡面救出來？

①Sophia 不是說了嗎？只要有 小段繩子，她就可以攀得著了。



②喂！你以爲你在釣魚啊？怎麼用小魚上的那段細線？你沒有別的東西可用了嗎？
③孩子！用你的鞭子吧！

◆我把三個石盤都放到正確的位置了，可是那麼多扇門為什麼只開了其中的一扇而已呢？

①你的習慣實在太差了！爲什麼你不會順便看 下其它模式的解答呢？

②你沒有辦法同時開那麼多扇門的！
③眞的那麼想開嗎？玩玩其它模式如何？

Thera

◆這艘破船的船長說他可以載我去我想要去的地方，可是……可是……可是我不知道該去哪耶！

①參見上上上上題的答案①。
②翻開第 頁吧！老兄！
③別急著告訴船長你想去哪，你趕著去投胎嗎？記得 Indy 說過柏拉圖對話錄裡關於數字方面的錯誤嗎？

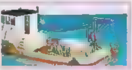
◆完蛋！這套潛水衣壞了！哪兒買得到一套新的？

①買新的！？你有帶火嗎？想辦法修好舊的就可以了啦！不要太挑剔好不好！
②你有沒有到過山裡的廢墟去搜括搜過？

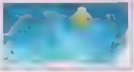
③有！？那你怎麼會沒拿到納粹留在那兒的修輪胎工具？不能用修輪胎的工具來補潛水衣！？怎麼會不行！？它們不是都是用橡膠做的嗎？

◆潛水衣要怎麼用啊？

①天啊！沒吃過豬肉也該看過豬走路吧？



②你有鰓嗎？沒有的話就請你把空氣管裝上好不好？
③穿上潛水衣以後，讓 Sophia 接手，然後把昇降機的鉤子鉤住已經穿上潛水衣的 Indy，好啦！現在 Indy 可以「下海」了！



◆怎麼會發生這種意外？Indy 到底會不會淹死？

①快點！他可不像猴島小英雄裡的 Guybrush Threepwood 那麼會撐！

②說眞格的，Indy 大概可以撐 個 分鐘吧！
③快點就對了啦！還在這裡跟我打屁！趕快找 Atlantis 的海底入口！

over

EPSON的現在·競爭者的未來

這是世界第一台配備單張紙自動送紙匣點矩陣個人印表機LQ-100

倍受全球矚目的 EPSON LQ-100，袋鼠個人印表機，集袋鼠袖珍、敏捷、大肚量之特點於一身，將是您在家輕鬆處理各式文書、報表的得力新寵！

- 備有配備單張紙自動送紙匣，連續列印高達50頁
- 機體深度只佔A3大，置了使用時　於A4尺寸
- 列印速度250CPS(15CPI)，效率令　同組
- 8款不同字型，列印效果千變萬化
- 採用ESC/P2軟體語位，效果媲美雷射印表機

LQ-100小袋鼠新上市

即日起至11月30止買LQ-100送250張單張列印紙，買LQ-200送"禮保單"1　件

「創新」是推動EPSON保持第一的原動力，從1968年發明世界第一部迷你電子印表機，1985年推出LQ-1000C中文印表機的標準，至今仍主導印表機的發展史，"EPSON的現在，競爭者的未來"，擁有EPSON的您，就是別人追隨的目標！

榮耀介紹EPSON創新家族其它成員　EPSON噴墨印表機、雷射印表機、點矩陣印表機、彩色影像掃瞄器

愛普生電子貿易有限公司台灣分公司

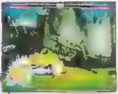
台灣區代理商

大時代的故事

格鬥風雲

實現您在PC上
玩大型電玩的夢想!!

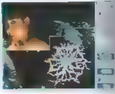
中原－ 乃群魔百家覬覦之地，有人爲復仇而來，有人爲名利而爭，更有人不計生死，只求一戰。儘管他們的目的不同，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將爲原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲……。



禁忌遊戲

藝術、刺激、
完美的PC休閒軟體

精美、細緻的圖片
生動活潑的電腦動畫
美少女們將帶您進入誘人的夢幻世界



長亞企業股份有限公司/資訊部發行 郵政信箱：高雄郵政85號信箱 服務專線：(07)2215153・201745
郵政劃撥帳號 41119358

SOUND MEDIA
多媒體的新銳
十大特點：
2.SMT高科技技術製造，
3.Sound Blaster 2.0
4.標準CD-ROM音訊輸入
5.可在Windows 3.1
6.搖桿埠
7.全工式MIDI介
8.麥克風與耳機
9.音調的選
Microware Technolo Corp.
TEL：(02)
FAX：(02)788-4438
TEL：(02)772-3236
FAX：(02)781-7504

問問傷腦筋解答

廁所謀殺案

「萊里第一次進廁所時，將威士忌酒送給廁所走道上的約翰，而約翰隨手將酒擱在地上，萊里回到酒吧後，頻頻向夏娃示好，又四處誇耀自己近幾年來的風光事跡及身上大把的鈔票，賭徒傑克趁機向萊里告貸，卻被萊里當眾揶揄一番。對於萊里的羞辱，傑克雖是敢怒不敢言，卻已懷恨在心，而夏娃因早已與傑克有某種曖昧關係，心有所屬。對萊里的百般奉承早已無動於衷，唯一吸引她的是萊里提到的大額保險受益金，這筆錢足以讓她這個捨不得買威士忌酒的女人與四處借貸的傑克遠走高飛，過著美好的生活，夏娃想起往後的生活美景，這份憧憬在她心裡萌起越來越強烈的歹念。」

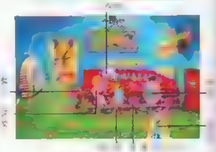
「而一直深愛著萊里的佩蒂眼見萊里對夏娃所獻的慇勤，心裡頗不是滋味，為了萊里的不專情，醋勁大發！又因保險受益的問題與萊里在酒吧裡大起爭執，然而萊里一心只屬意夏娃，自然對佩蒂的抱怨不理不睬，於是走進廁所想讓耳根清靜一下，不料佩蒂在萊里之後，也跟著進去廁所與萊里理論一番，於是又在廁所裡吵了起來，佩蒂怒而隨手拿起萊里送給約翰的威士忌酒瓶打中萊里頭部，已有醉意的萊里應聲昏倒在地，當然佩蒂並沒有殺害萊里的意圖，因為此舉只對保險受益人有利，她勢必不讓夏娃佔到便宜。」

「夏娃在佩蒂出來後，以補妝為由進入廁所，發現萊里已倒在地上不醒人事，心想這是天賜良機，一不做二不休，解開身上的絲巾，翻成細繩狀，在萊里沒有掙扎的情況下勒死萊里！由於當時萊里只是昏迷，仍有脈搏，於是造成勒痕，可能由於驚嚇，可能急於離開現場，也可能目的在於獲取大額保險金，夏娃並未拿走萊里身上的現金。」

「待夏娃出來後，早已懷恨在心的傑克，偷偷地帶著吃西餐用的餐刀，進入廁所要給萊里好看，卻發現萊里已倒在地上，並且已經死亡，為了洩憤，仍在萊里的腿上刺了一刀，因為所刺部位並非要害，也可能刺得不深，又因萊里已經沒有脈動，所以並未造成大量流血；而且由於傑克曾向萊里借錢不成，為了不被起疑，因此也未拿走萊里身上的現金。」

「傑克洩憤後，將餐刀丟棄於不是命案現場的酒吧門邊的地上。此時，酒吧隔壁的保鑣因電視廣告時間而進入廁所，發現萊里倒在地上，檢視一番，發現萊里已死，並且有一筆現金在身上，於是臨時起意拿走現金後，跑到酒吧，大叫『廁所出人命』，本以為大家會因此而慌亂成團，他則可趁此慌亂之際，趕緊藏匿從萊里身上偷來的現金，不料，頗為鎮定的酒保卻立即要求大家留在原位。因此我認為廁所謀殺案的過程是佩蒂拿酒瓶敲昏萊里，以致萊里頭部腫了一個包，而夏娃用身上的絲巾勒死萊里，造成萊里脖子上的勒痕，而傑克用餐刀刺在萊里腿上，餐刀丟在門邊的地上，而保鑣……充其量只不過是個臨時起意、無恥的盜賊罷了……真正的凶手是……夏娃。」探長深深地吸了一口煙後如是說。

由文字敘述及圖片顯示，酒吧內所有人員的相關位置及進入廁所的順序如下：



行凶順序	凶手	凶器	行凶部位
1	佩蒂	酒瓶	頭部
2	夏娃	絲巾	頸部
3	傑克	餐巾	腿部

真正害死萊里的凶手是：

P.S.：所有線索請再參閱第42期 P.76頁廁所謀殺案劇情

閒閒傷腦筋

HOME RUN！燃燒的野球

「…現在繼續爲各位轉播在S地舉辦的軟體世界杯棒球錦標賽……七局下半，軟體隊與世界隊目前比數7比7，二人出局後，軟體隊在滿壘情況下，更換打擊手，現在上場打擊的是……超級強棒……百戰天龍……哇……打擊出去，是一支右外野方向的……咦……咦……」

「各位觀眾，現在節目臨時更動，原棒球轉播由於球還沒找到，臨時插播益智節目閒閒傷腦筋。……經軟體世界證實，剛剛百戰天龍所擊出的球是第一代燃燒的野球，經過遊戲衛星台全方位掃描，發現燃燒的野球落點位置在E處，相關地形已由電腦繪圖教室林老師繪製完成，今天的益智題目是……在S地的右外野手遊戲獵人該如何通過險阻重重的地形搭上A、B、C中的哪一艘船？在1、2、3的哪一個港口登陸，才能順利撿到燃燒的野球？」

說明：

地形高度及水域深度依地形高度表及水域深度表以顏色顯示。

規則：

1 遊戲獵人無論在陸地行走或水域航行，均須依方格子以橫、直方向行進（無法斜行）。

2 由於陸地地形起伏不定，遊戲獵人只能在地形落差1公尺的陸地行走。例：目前所在地形若爲高度3公尺，則只能走到地形高度爲2、3、4公尺的方格內。

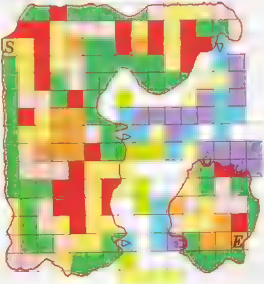
3 A、B、C三艘船吃水深度分別是A船3公尺、B船4公尺，C船2公尺，航行時，水域深度必須深於或等於船隻吃水深度，否則會造成擱淺。

4 船隻必須停泊於1、2、3任一港口中，不得在非港口處停泊上岸。

地形高度表：5、4、3、2、1

水域深度表：1、2、3、4、5

單位：公尺



問題

● 正確的船隻是 ________

● 停泊的港口是 ________

請將答案寫在明信片上寄回
高雄郵政28 34號信箱

軟體世界雜誌社 收

前一陣子，有一股「大戰略旋風」在電玩界引起不小的回響，從 SEGA 的大戰略開始，超級任天堂和其他電腦軟體廠商，隨之各自推出類似的戰略遊戲，而我國的廠商方面也不落人後，先後推出幾個中文的戰略遊戲，甚至連台灣都搬上戰場了。雖然如此，可是想和 SEGA 公司的大戰略在各方面比美，甚至勝過它的似乎沒幾個遊戲，難度和畫面要和大戰略相提並論的更是少之又少，正在感嘆為何在電腦界沒有能和大戰略媲美的遊戲時，卻有一個稱為狂島浴血的遊戲出現，比以往的電腦戰略遊戲更加漂亮，而電腦的人工智慧也相當強，令許多戰略迷廢寢忘食，以打敗敵人為最終目標，現在就向大家介紹這個重量級的遊戲。

先不說操作介面和程式主體如何，就以片頭的畫面和音樂，就足以令人感到遊戲的製作相當用心，當然要見識到這麼好的畫面和悅耳的音樂，當然要有足夠的硬體設備相配合，VGA256 色的效果比 EGA16 色好太多了，有音效卡比單調的 PC 喇叭更能享受遊戲進行時的氣氛。如果是第一次進入這個遊戲，千萬不要忘了好好欣賞前面這段相當不錯的動畫畫面和故事介紹。

而遊戲的操作介面有各種選擇，只要一隻滑鼠幾乎就可完成所有的命令，不過根據筆者的經驗，滑鼠有時不太好控制，不如以鍵盤控制來得方便，而指令都是以圖形表示，相當具有親和力，而控制鍵算算也只有幾個而已，相當容易上手。

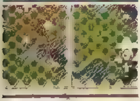
因為遊戲是發生在未來，所以武器系統也是未來的，不過一切和現在的戰爭模式也差不多，畢竟是現代人想出來的。步兵負責佔領，只要能佔領建築物，裡面的一切就都是你的了，而坦克也和現在差不多，只是名字型式不同而已，坦克也有輕重之分，輕型坦克速度快，可是武裝卻較弱，而重型坦克武力和防守能力都相當強，不過速度卻相當慢，而遊戲中有陸海空三軍，隨著戰役的往後推演，出現的武器也愈來愈多，防空武器、轟炸機…等武器也會陸續出現，對玩家而言這是個不錯的安排方式，讓玩家能由簡單慢慢向高難度挑戰。

整個遊戲中較為特殊的幾個部隊是氣墊船和水翼艇，身負運輸和攻擊的任務，這是在其他遊戲上較少見到的"未來"武器。

在進入遊戲之後，精彩的動畫和故事背景介紹，就呈現

在玩家面前，看完這些便可進入遊戲了。一開始，可以選擇單人對電腦或是雙人對打，也可選擇回合數目，看看打完幾個回合，不管是否攻佔敵人，比比看誰部隊多誰就是勝利者。在遊戲中，雙人對打或單人對電腦都各有 16 場戰役，一場比一場難打，如果你打完所有戰役，每一場都有其名字，當然隨時輸入戰役名稱即可開始，如果你是新手，那就只好從第一場打起了。

遊戲是區分為兩個狀態畫面：移動和攻擊。較特殊的是當你在移動狀態時，對方便是在攻擊狀態，彼此輪迴，而不是和普通的移動後攻擊。所以，在策略上也要做些許[illegible]



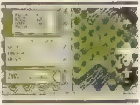
變，以求得最好的攻擊機會。

而所有的指令移動，皆可以滑鼠移動，不過筆者還是較喜歡鍵盤控制，因爲其控制方式爲利用滑鼠選取目標物（你要移動或採取動作的部隊），按著左鍵，再移動滑鼠選擇上下左右四個不同選項，在此有時無法很順且會滑動，不如以按住Enter再用方向鍵，選擇明確，找到要執行的指令再放掉Enter便可執行。

遊戲的目的當然是打敗敵人，而打敗敵人獲得勝利有兩種方法：把敵人所有部隊摧毀，或是利用步兵佔領敵方基地，在這你便要根據自己的狀況，選擇其中一種，以獲得最後的勝利。因爲敵我雙方使用的武器皆相同，所以便需好好思考各種策略，以己方優勢的軍力打擊敵方的弱點，而以己方弱勢部隊，牽引敵方主力，更要善加利用步兵，佔領工廠或儲存站，以取得武器和能源。

在軍力方面，愈到後面，愈發覺己方一開始幾乎每一場都處在劣勢，因此一定要先做個長遠的打算，好好取捨，該犧牲什麼、該佔取那裏，而在戰鬥時，更要好好利用地形和包圍效果，利用這些才能讓你以寡擊眾，獲得最後的勝利，而武器是循序漸進出現，先出現是陸軍，再來是空軍，最後才有海軍出現，利用遊戲所附的資料，包括各種武器的基本資料、地形的利用、部隊的配置、攻擊和防禦所採不同的對策，熟讀並對照使用，會使你更容易打敗敵人，享受勝券在握的滋味。而其中還有許多額外設定如地雷和能源補充的顧慮，都是玩家要特別注意和爭取的。

而玩到後來對勝負影響最大的是部隊的經驗值和工廠或



是儲存站所存有的能源，一個擁有鐵十字的部隊（經驗值最高）可以輕易打敗那些比他強的菜鳥，甚至一發砲彈一次便可擊毀敵人三架；而經驗值的取得方式，便是藉由擊毀敵人部隊得來。愈多敵人被擊毀，所得的經驗值便更多，而最高的上限便是"鐵十字"。而工廠中所儲存的能源對勝負亦很

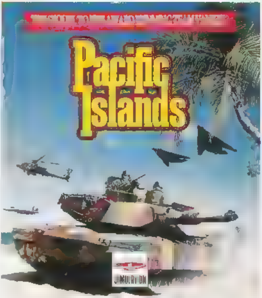
重要，因爲再怎麼強的部隊，如果缺乏能源還是無法打敗敵人，而在工廠中，只要花費3點能源，便能將受損再嚴重的部隊，修復成滿滿完整的六個單位的部隊。利用這兩個重要因素，相信將可輕易擊敗敵，獲得最後的勝利。

只要你能打勝一場戰役，無論你是佔領敵方總部或是擊毀敵人所有部隊，電腦都會對你的表現加以評分，並告訴你下一關的名字，只要你下次進入，鍵入名字便可開始遊戲。如果你已完成所有的戰役，那下一個目標便是求取更高的分數，不過遊戲中限定的Max是32500分。

遊戲的人工智慧比起一般戰略遊戲而言，是相當高了，但仍有許多漏洞可尋，這是人工智慧現今無法避免的問題，不過正因如此，否則人腦又要如何勝過電腦呢？而遊戲也設計了許多不利於玩家的狀況，筆者一開始玩時，時常大罵不公平，不過玩了這麼多次，卻也發覺這樣的設計對我而言相當具有挑戰性。從最劣勢的狀況獲得的勝利果實，相信才是最甜美的。

對於喜歡SEGA大戰略，而在電腦上卻苦無相當遊戲可玩的玩家，這套遊戲相信是一套非常具有挑戰性的遊戲。而在遊戲的難度方面也相當適合初次玩戰略遊戲的玩家來體會戰略遊戲的魅力。至於圖形和音樂也在水準以上，雖然不像遊戲本身那麼迷人，不過還不至於讓人覺得枯燥乏味而想打瞌睡，說了這麼多的優點還是筆者在自言自語，希望各位能親自到遊戲中去體會這許多的樂趣，或許那天你會成爲最高手的玩家，改天和你在狂島浴血上拼個高下，再見。

—[illegible]—



太平洋風暴

自波斯灣戰爭結束後，電腦遊戲多偏向於模擬飛行方面，（如F 117A隱形轟炸機、捍衛雄鷹3 0/納粹飛行秘史…等）雖然飛機在現代戰爭中佔著相當重要的地位，可是真正與敵人面對面作戰卻是在陸上，相對的，坦克在戰役中也就扮演著相吃重的角色。

EMPIRE公司在出版了太平洋風暴後，現今又為喜歡坦克的玩家們出版了太平洋風暴。本遊戲的故事背景是北韓出動了軍隊，佔據美國在太平洋上的軍事要地Yama Yama群島，美軍為了奪回Yama Yama群島，特派出了坦克部隊，欲將北韓軍隊〝趕出〞Yama Yama群島。

玩者需扮演指揮官、調度坦克、戰術如何運用等，更需扮演砲長、瞄準、攻擊均需玩家一手包辦。這種與戰略模擬及動作的遊戲，在現今的遊戲中可說是獨樹一格。在遊戲中，美軍動用的坦克是M1及M2，北韓所使用的是俄製的T-62及T 72型坦克，玩者控制了M1及M2與電腦控制的T-62，T-72大車拼，一較長短。

EMPIRE公司針對了太平洋風暴的缺點做了些許多的改進，使遊戲更易操作，並且在太平洋風暴中敵人的人工智慧提高了許多。在太平洋風暴中加入了拍別動畫畫面，畫面為VGA 320 × 200 256色，並且在音效方面支援了音效卡、聲霸卡及MT-32，讓玩者可欣賞到相當真實的砲擊聲、機槍聲、建築物受砲擊後崩下的聲音等。

由於在遊戲裡，玩者必須同時控制四支坦克小隊（意即一坦克中隊）所以在遊戲中提供了分割畫面，可以同時操控所有的坦克，且將敵我雙方的軍事優勢表現在畫面上，讓玩者清楚的知道在戰役中目前的情勢對我方是否有利，再依情況做最快的調度及火力支援等。當我方坦克受到損壞時也可以馬上從損壞報告得知損壞的情形。

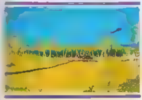
EMPIRE為了讓玩者能很快的進入遊戲及操作坦克，特別在正式遊戲前加了一個模擬訓練，玩家們可以在模擬訓練中練習坦克的操作，各種坦克隊形的戰術應用，及坦克上各種裝備的使用，如高爆穿甲彈、拖式飛彈、煙霧彈、機槍等。不論是在模擬訓練或正式作戰中，電腦會提供各種任務簡報，使玩者知道任務的目標及目的。所以，在作戰前請先熟讀任務簡介，以免上了戰場作戰只知道消滅坦克，卻不知目的為何，當時間一到任務卻告

失敗，還不知道失敗的原因為何，那才冤枉呢！

由於本遊戲是針對坦克，所以在遊戲中裝備就變得非常的重要。在坦克中加裝了夜視鏡，可使玩者享受到與真正的夜視裝備幾乎相同的效果，讓玩者不論是在煙霧中或夜間，仍能做正常的搜索、攻擊的行動。模擬訓練與正式作戰中的操作指令皆相同。

攻擊的畫面在太平洋風暴中佔了相當吃重的地位，所以EMPIRE公司在攻擊畫面上也下了相當的功夫。在攻擊畫面，正中央的是主攻擊畫面，所有地上物如教堂、樹木、路標、坦克、雷達站、倉庫、假坦克、直升機等，均以3D的畫面顯

示，使人一眼就能看出那是"啥米碗糕"。EMPIRE的設計功力由此可見，非一般等閒之輩。當坦克中彈起火燃燒時，也可看見自坦克所發出的熊熊火光，當建物被摧毀後，只



剩一堆斷垣殘壁，這些逼真的戰鬥畫面只有等你親身的來體驗了。

原本在太平洋風暴中，剎車必須切換至戰略地圖中才能將坦克停住，現在只要在攻擊畫面中使用剎車即可達到剎車的功能了。一般的坦克均裝有望遠鏡頭，以利車上的人員偵測地形，或搜索敵軍的動態。

本遊戲也提供了望遠鏡頭，讓玩者更能掌握戰場上的形勢。在武器方面，除上述所提之外，並提供了雷射測距儀，只要目標在武器的攻擊距離內，射擊準星由圓框變為方框即表示已鎖定了該目標，隨時可發射武器。這個功能對玩者來說，相當的方便，讓玩者能夠將搜索、瞄準、射擊一氣呵成，以爭取第一發射時間提高命中率，不過玩者若使用拖式飛彈，效果更佳，命中率幾可達百分之百，可惜拖式飛彈的數量有限。

太平洋風暴中的所有指令均以圖形表示，玩者只要一隻滑鼠即可操控全局，可謂相當的方便。在遊戲進行速度方面非常的簡捷、有力，讓玩者毫無喘息的機會：一波接一波的攻擊行動，此起彼落的砲擊聲，時間一分一秒的過去，將戰場上坦克決戰的氣氛，散佈在玩者的周圍，不過還好遊戲中有暫停的功能，不然心臟病患定有增無減。

在人工智慧方面，太平洋風暴做了相當程度的進步。在第一代中敵人的命中率相當的低，（筆者曾在一場戰役中，沒有一部坦克受到損傷）但在第二代中，敵人的命中率卻相當的可怕。我們知道當坦克在移動時，對目標物相當的難瞄準，更何況是移動中的目標。可是在本遊戲裡，敵人就好像是神射手一般，一面移動坦克一面發動攻擊，不論你坦克的隊形如何變換，它就是有辦法擊中坦克，會不會是電腦作弊呢！還有就是敵方的部隊會突然從我方的部隊後方或左方"冒"出來（如果部隊的後方有建築物或樹林時才會），讓玩者有措手不及的感覺（我方的情報系統很爛）。而且敵人的坦克會跑到樹林中，死也不肯出來（逃兵？）除非你到樹林內找到它，並把它給轟掉，不曉得是不是作者故意找碴，要玩家將所有地上的東西轟掉或是要去樹林內逛逛才行。

每當你完成一項任務後，在進行次一任務前，電腦會提供你更新部隊裝備的工作，你可以在此更換受損的坦克，購買彈藥，將坦克小隊中的坦克重新調度，不過要花點銀子就是，銀子會依照你在作戰中擊毀的坦克數量及型式增加。若你的銀子不夠花時，沒關係，在這裡也有"二手坦克"供你選擇，只不過買了之後，必須自己動手將其修護。你也可以讓你的人員在此好好地享樂一番，在程式中也提供了"BAR"酒吧，以增加士氣，不過似乎沒啥功效。

就整體而言，太平洋風暴在畫面上、音效上及人工智慧都做了相當程度的改進。雖然本遊戲偏重於動作上，可是在坦克隊形、戰術運用也非常重要，所以喜歡坦克、戰略、動作的玩家們可不要錯過了太平洋風暴。

—電腦休閒世界發行—

狂飆遊龍

／GESTAP(

風馳電掣在精心設計的跑道上，追求一種難以言喻的速度感是不少人心底的夢想，但只有少數人能夠實現它，如果您對賽車遊戲並不十分吹毛求疵的話，以下將為您介紹一款小品F1賽車遊戲—狂飆遊龍。

Accolade 自從推出名車大賽系列之後，沉寂了好一陣子，狂飆遊龍算是徹底改頭換面的一個新產品，其實這一款賽車遊戲主要並不是強調它的賽車部份，筆者覺得它的跑道編修功能倒值得大書特書，另外還有錄影重播功能，也非常具有創意，與同類型產品比較起來，稱得上是功能齊全。

F1賽車在國際車壇上可算一個重頭戲，Accolade 將此類賽車遊戲加上跑道編修與錄影重播功能後發售，更能牢牢抓住玩家的心；以下筆者將分別敘述一級方程式大賽、跑道編修、錄影重播這三樣主要功能。

一級方程式大賽應該是大多數消費者購買狂飆遊龍的主要原因，在這方面 Accolade 做得差強人意，它分為單圈賽與世界盃。若是您選擇單圈賽，還能進一步設定比賽時的天候狀況，如晴天、陰雨、濃霧等等；若選世界盃的話，天候則由電腦隨機決定。狂飆遊龍提供了五個頂尖車隊供您加入，威廉士、法拉利、麥卡爾通通包括在內，賽程圈數與對手人數皆可自由設定，唯一的缺點是太簡單了，某些賽車迷也許會很不習慣，因為他們會發現怎麼在第一圈就追過電腦車手一圈了？每次筆者總是提前登上世界盃寶座，頗讓人有英雄無用武之地的感慨！

如果您是個大忙人也沒關係，狂飆遊龍的存檔功能可讓你在任何時間回去爭取開香檳的榮耀，以往的賽車模擬遊戲可是少有提供此類服務的。若是您常常觀賞 F1 大賽，一定知道賽程中的維修是家常便飯，玩家可在此處更換輪胎、調整尾翼和加高視野角度，種種貼心的設計讓人忘了它過於簡單的缺陷。

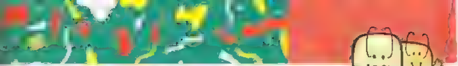
現今各大遊戲軟體廠商為了增加產品的耐玩度，往往在遊戲中增加一些編修功能，讓消費者有一個發揮想像力的空間，於是跑道編修應運而生，但狂飆遊龍的跑道編修絕非濫竽充數，筆者認為在狂飆遊龍裡它是最值得稱道的部份。

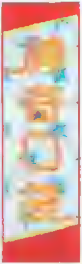
在此功能中，玩家並不是只能小幅修改跑道而已，而是讓各位盡量發揮您的想像力，大刀闊斧的造出匪夷所思、光怪陸離的賽場與跑道，自由地利用河流、山丘與平地，隨意的放置急轉彎標誌、稻草等小玩意兒，完工之後再以 3D 視角仔細欣賞自己的得意作品，或是用 2D 視角檢查賽道是多麼的驚險，此項跑道編修功能若是能夠成為賽車遊戲的標準，那可真是眾玩家之福。

錄影重播在以往一向屬於飛行模擬遊戲的禁臠，但是情況已經改觀，想看看自己衝出起點時的勇猛模樣、抵達終點時的光榮時刻，與修正過彎時的角度，檢討與對手擦撞的原因，全都可在此功能裡找到你所需要的，有五架攝影機忠實記錄你的一舉一動，快轉、逆轉、暫停等按鍵一樣不缺，比起真的 V8 也是毫不遜色，在在都可看出製作時花的心血。

最後談談顯示與音效，VGA 256 色的畫面已經沒什麼好挑的了，筆者倒是希望圖形能更細緻點，有一點滿耐人尋味的，車輛的爆炸火光與銀河飛將、騎士世紀了一模一樣。音效部份屬於上乘之作，不管是煞車時刺耳的輪胎聲，維修時電動螺絲起子的聲音都做得唯妙唯肖，車子經過觀眾看台時還聽得到嘈雜的人聲呢。這款精緻的小品是新一代賽車遊戲的先驅，雖然不盡完美，但已是近年少有的佳作，絕對有資格成為您的收藏品。

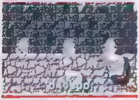
—軟體世界發行—





/Game Boys

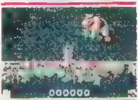
大家還記得在年初的資訊大展上所展示的Game — 西洋封神榜嗎？不知大家是否被那精緻的畫面，以及流暢的動作吸引住了，除此之外，還有許許多多的秘寶和武器以及豐富的內容，想必玩過的玩家都還難忘它吧！



現在，Brothers公司繼西洋封神榜後，又發行了一個在內容及畫面上比西洋封神榜更勝一籌的新Game——神奇口袋(Magic Porkets)。

神奇口袋在畫面上，較以往更爲細緻，你會發覺任何一個小物品，都顯得精緻無比。在動作流暢度方面，你會發覺極少有畫面停留或移動速度變慢的情形。而至於內容方面，神奇口袋添增了許許多多的物品，除雪球、冰塊……外，還

有許多的秘寶，如無敵面具、轉送頭、雷射頭、太陽眼鏡……等，而且各秘寶均有其特殊功能，出現的方法也令人費盡心思，如要打倒9個敵人，再用大旋風(或大雪球、大冰塊)才會出現，或取得了幾個銀星，再加上金星才會出現，所以秘寶的出現均控制在玩家的手上，這也是蠻創新的一點。

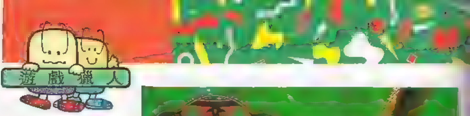


除了上述物品外，還有利用口香糖吹氣泡當氣球使用、騎腳踏車和敵人比賽、戴上拳擊手套和大猩猩對戰、利用大雲朵化成水使神奇樹成長……等，這些設計更添加了遊戲的樂趣。

而音樂方面，就顯得平平的，除了片頭及過關外，並沒有背景音樂，只有普通的音效，這倒是令人覺得蠻可惜的一點。

對於動作遊戲的愛好者，更該玩玩這被歐洲譽爲評價第一的Game。

—立東軟體發行—



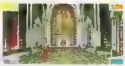
／鄭君偉

一場莫名奇妙的暴風雨，導致你誤闖山中神祕的古堡，在一覺醒來之後，發現時空已物換星移。在一夜之間你被一股神祕的力量傳送到充滿劍與魔法的中古世紀。這謎一般的陰謀到底是誰在背後策劃的？你要如何才找得到回家的路？到底，這一切是怎麼一回事……？

以上就是這個遊戲故事的發生背景，在這樣神祕的安排下，不得不使玩者有一股想要一探究竟的衝動，而且在看見喚的片頭展示畫面後，相信能抵抗住它誘惑的玩家必是少數。而自片頭畫面的一段極為流暢的 3D 捲動圖形，再配合上它頗符合故事背景的主題旋律，玩者們可以看出原作公司 Psygnosis 在製作產品時的認真。

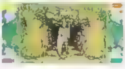
然而和它包裝封面那隻不知所云的〝怪物〞（你看像蝙蝠還是像貓頭鷹？）比起來，真令人無法揣測 Psygnosis 公司真正想表達的主題在那裡？〝OBITUS〞這個單字恐怕翻遍字典也查不到（至少筆者連牛津大辭典都查過了，卻仍未查出其意），無怪乎國內代理商要將其譯名爲謎，恐怕也暗示玩家們遊戲名也是個〝謎〞吧！

姑且不論其片名如何，還是來討論一下遊戲內容本身吧！在流暢的 3D 片頭畫面之後，主角就被安排在一間有四道門的房間之中展開遊戲，其中只有一道門可用由地上拾取的鑰匙打開，打開後就可踏入



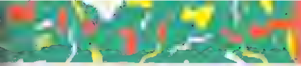
故事的第一座 3D 迷宮—黃鷹森林（FalconWood）之中真正進入遊戲。但細心的玩家應該在房間裏就注意到這個遊戲的方向是八方向的，和往常所玩的 3D 迷宮遊戲有極大的不同（當然不能和冥河深淵的全方向比，但至少也算是一項創新），而遊戲本身並沒有提供任何自動繪圖的功能，這下子可苦了愛玩 3D 地圖的玩家們！

但其實這八方向的 3D 地圖

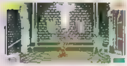


也不難畫，只是麻煩許多就是。像筆者就是畫壞了數張方格紙後才捉到訣竅。當然，也浪費了我頗多時間。而在好不容易利用我繪出的地圖走出這個森林之後，所出現的 2D 平面捲動場景又讓我 Shock 不已，竟是〝雙重捲動〞耶！愛玩射擊遊戲的玩家們都應該知道〝雙重捲動〞向來就是電視遊樂器或大型電玩遊戲的基本要求，但苦於硬體限制，在 IBM PC 上向來就很少做到這種效果（還要很流暢），更何況只是一個 RPG，還要要這種噱頭（後來真的發現這只是個噱頭），真不知該稱讚作者用心或是笑他畫蛇添足，因爲在這 2D 平面場景裏，你的目的就是快速衝過以抵達下一站，中間的敵人只要你碰到他，他就死了，而你只會失去一點點的生命點數。如果你想停下來用箭射敵人，反而得不償失，不但浪費箭枝，而且生命點數消耗的更多更何況躲在樹上的敵人根本用箭射都射不到，乾脆跳起來用身體碰他還能讓他死得快一點。

欣賞完了有美麗的古堡作背景的 3D 雙重捲動場景之後，我們再來看看 Psygnosis 公司還帶給我們些什麼〝Surprise〞果然，在進入城堡後，才發現



Psygnosis 公司不但不厭其煩地設計了八方向的3D迷宮，又再創新地將3D和2D融為一體，使得城堡的設計變得既有3D的架構，又有2D的走法，這種手法不得不稱大膽，因為可能會有部分初級RPG玩家會對這樣一種設計方式感到茫然失措，地圖皆不知從何畫起，更別說將這遊戲玩過關了。由此看來這個遊戲似乎只適合中上程度之RPG玩家了，但其實不然，這個遊戲架構很小，訊息少、怪物也少，這樣玩者不需到處



練功，只要將故事完成就可以了（如此看來似乎又像是冒險遊戲了）。因此，[illegible]事實上不能歸類到"難"字輩的遊戲，應是適合中下程度之RPG 玩家（或ADV玩家）吧！

[illegible]的故事性不是很強，大部分的時間都在盲目的搜索地下迷宮，出現的怪物大都不會對你造成多大的傷害，而且是定點出現，殺死後就沒有了，不用擔心會被突如其來的怪物偷襲，而且一次一隻，雖然是即時戰鬥，但未免太簡單了。在路上可拾獲許多寶物，但大都不知有何用，非要到需要時才會了解原來那件東西是用在那個地方的，而且如果不小心在路上和其他人交換物品換掉了，那豈不要遭殃？而且那些人物是重要的，那些人物是陪襯的根本搞不清楚，有時想殺掉擋路者，卻又擔心會砍掉故事關鍵人物，因此，在這個探險旅途上有頗多傷腦筋的地方。

再來我們談談這個遊戲音樂部分。片頭的主題曲是沒話說的好，但在遊戲進行中的背景音樂就嫌單調了些，聽久了又是一種虐待（很多遊戲都是這樣），很少有遊戲的行進背景音樂能做到令玩家百聽不厭的。講到這裡，我就不得不佩服日本的遊戲，比起歐美的遊戲來說，他們做出來的背景音樂就變化萬千得多了，這讓玩家在遊戲進行中把聽背景音樂當作是一種享受，而不是一種聽覺虐待。

整體上而言，[illegible]算得上是個製作相當用心的遊戲，不論是片頭或進行中的圖形都繪得非常細膩，因此動畫的效果做得很流暢，這點玩者可在片頭兩隻烏飛過森林以及進行中

所看到的景致（搖曳的燭火、由上方墜下的大尖刀、壁飾⋯等等）看出。然而，在怪物及NPC的設計上就稍嫌薄弱了，如果它的怪物是可移動的人物也不是死的圖形，那或許會好一些。而故事性也待加強，重要的KEY ITEM 也最好能

限制濫用或有提示，關鍵人物和非關鍵人物最好也有區別才不致造成錯殺（當然，隨時儲存進度也是防止錯誤的好方法）。但是，沒有一個遊戲是十全十美的，就連創世紀7都有人認為就是太過寫實而失去了RPG的實質內涵，更何況是一個小品RPG。

然而，[illegible]在設計上做了許多創新，有別於其他的RPG，而它試圖帶給所有RPG迷的新體驗，也適切地達到了目的。如果他試著將這遊戲中的一些小毛病或較不好的地方改良一番，筆者想，或許它將可能成為RPG另一種新格式、新玩法或新典範。

—電腦休閒世界發行—

鋼彈帝國

西元2200年，五個極富侵略野心的帝國，侵入行星Orion，同時各帝國都宣稱對Orion擁有主權，大戰就此展開……。

鋼彈帝國（Steel Empire）是 結合戰略、動作的戰棋類遊戲。它的最大特色是遊戲目的很單純。以往的遊戲，像是 國志、文明霸業），玩家在軍事部署之餘，還得費苦l經營，顧及人民"享受"；搞不好時，雖然極力安撫，人民老大卻不滿意，起暴動、鬧革命！讓玩家處處受限，無法 展軍事長才。在鋼彈帝國裏，就是想辦法擴張自己的領土，消滅其他帝國；一切的行動都是為了軍事做準備，玩家可以在此一吐怨氣，沒事就興兵作戰（如果有"奴役人民"這個指令就更帥了！哈哈！）。

遊戲進行是分謀略階段（Strategy Phase）和作戰階段。謀略階段中，玩家進行部署和軍

事建設。要是和其他帝國發生"磨擦"—侵略別人或被侵略，則在這一回合結束時會進入作戰階段。作戰是鋼彈帝國的特色。玩家可以操控、指揮我方的作戰單位和敵方廝殺，極富動作射擊遊戲的趣味。當然，如果你覺得戰鬥太累了或是敵方實在不堪

／R.G.H

擊，也可以把戰鬥交給電腦，共 聲丂一ㄥ 丂一ㄥ 丂一ㄤ‥之後分出勝負，仗也打完了。玩 者你喜歡運籌帷幄而不喜歡打殺殺，也可以僅選策略作戰（rategy Campaign）方式進行。

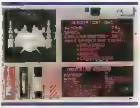
相反的，你也可以把鋼彈帝國當一般射擊遊戲玩！

遊戲中最多允許五個帝國同時參予 可以由人來操縱，或是電腦控制。愈多對手，難度也相對提高，因此在你熟悉本遊戲 後，不妨向數個帝國挑戰。除

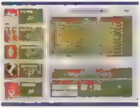
之外，遊戲也可設定敵人強弱（聰明與否）和星球的物質條件（貧富狀況）來決定難易程度。在較富裕的星球，玩家比較能充足地運用資源，較容易獲得成就感。鋼彈帝國的格局並不大，一般來說新手在簡單等級約 小時就可以征服 Orion 了（當然，這是對動作稍慢的玩家而言啦！）。

鋼彈帝國的作戰單位是稱作 Cyborgs 的鋼彈戰士，它是一

種"生物兵器"：將人和機械融合在一起，由人類意志來操控機器行動。（P.S.：如果玩家看過"機器戰警 II"就應該知道是怎樣的情形了。姑且不論是遊戲，如果真的把人其他生理功能剝奪，將之做成"活"兵器的話，實在是很殘忍……。）這種兵器又依其火力、裝甲、噸位又分成數種，例如輕型火力小的 Mercury、中型的 Hercules、重型的 Titan，各有其特色，當然，



每種鋼彈依其複雜度在成本和建造時間也有所異。整個遊戲的關鍵在於如何有效利用戰略資源



（資金）。你必須在很短的時間內建造出 支強數龐大的部隊，使帝國迅速擴張以獲取更多資金；但也要有足夠強大的火力抵抗和征服其他帝國。在一開始遊戲時，片頭便有各種鋼彈戰士、規格和火力示範，動感十足，十分值得 看。

遊戲本身支援 VGA 256 色，畫面配色還不錯，Orion 星球的地理景觀看起來滿清楚的。操作視窗和鋼彈戰士看起來都很有金屬感。在操作上，是以滑鼠和鍵盤並用，也可用搖桿。使用還算方便，不過略有些缺點。像在戰鬥時就不能用滑鼠，而且防守和進攻時用的方向、控制鍵都還不

一樣，銀幕上也沒有任何使用鍵的提示。常常一場防守的戰役結束，緊接著是另 場我方進攻的戰役，發現我方軍隊怎麼不會動，原來是要換到另 邊操作，有點手忙腳亂。要是玩家在 回合內發動多場戰役，敵人也毫不客氣地打過來，那可真有你累了。所以，筆者在本身帝國夠強之後，後邊戰鬥階段都由電腦"操縱"，反正穩贏，又省去不少 [illegible]

這個遊戲簡化了故事內容，不過在其他方面似乎可以再加強，使遊戲更有變化。例如，省略了國家的治理，應該加入領導人特質，隨著帝國興衰而有所升降，來影響作戰成功與否，也該允許玩家自行設計新的鋼彈戰士等。

在 PC Game 史上早期有 遊戲叫"保皇騎士"（The defend of Crown）滿受歡迎的。鋼彈帝國就像是它的未來版，它們共同特色是遊戲目標簡單、小品式的 Game，很適合在無聊時拿出來玩，又能滿足玩家的"野望"。

—電腦休閒世界發行—

遊戲獵人

新 英雄傳奇Ⅰ

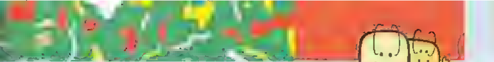
近來冒險遊戲的大王國SIERRA公司似乎非常喜歡把一些舊有暢銷的冒險經典之作重新大幅度的整理過，將原本繁瑣的文字輸入操控方式換上方便簡易的滑鼠圖形介面，將略嫌枯燥單調的AD-LIB音樂提昇至較爲高級的音樂，及把過去只用到了16色的簡單畫面，重新賦予全新256色，色彩艷麗的遊戲場景。雖然它們的整體上看來與以往相差了十萬八千里，但是對於整個遊戲的劇情過程而言，變動的地方並不多，所以對於SIERRA的這種作法用一句話來形容可以說再恰當不過了，這句話就是「換湯不換藥」。

SIERRA公司在推出了新幻想空間Ⅰ、新宇宙傳奇Ⅰ之後，又再度重新「包裝」了另一套過去的大作——新英雄傳奇Ⅰ。

對於尚未當過一名眞正的英雄的新玩家們，您可以在這全新的「新包裝」中尋得一塊夢想當中的歷險奇境，您可以恣意的神遊於這一塊屬於您自己的冒險島，一圓長久以來的英雄夢。而對於那些已經在16色版本中歷險歸來的老英雄來說，您或許會願意再重新拾起您那把擱置已久的寶劍，再度造訪這似曾相識，卻又不同於原來風貌的神奇大陸（屆時就可以把您那一套塵封已久或者已經發霉的老GAME重新拿出來，仔細再包裝後擺進櫃子的最裡面去了，別忘了放進一些乾燥劑，以免成了細菌的新居啦！）。

基於上面所說過「換湯不換藥」的前提之下，在新英雄傳奇Ⅰ中玩家依舊保有原先三種迥然不同的職業——戰士、魔法師、盜賊，提供給不同興趣的玩家們選擇，像筆者就較爲偏愛依靠智慧和法力的魔法師。在舊版的英雄傳奇一代或二代均提供儲存最後主角屬性資料的功能，以便玩家可以傳送自己過去擁有偉大事蹟的超級英雄再度創造第二、第三、第四次……的奇蹟。但是對於那些手中存有過去英雄傳奇Ⅰ或是英雄傳奇Ⅱ的超級英雄人物存檔的老手們，可能就要失望囉！因爲在新英雄傳奇Ⅰ中並不提供傳送人物的功能，所以老手們手中的那些超級英雄只好繼續冰凍在磁片中，等待英雄傳奇Ⅲ—WAGES OF WAR的推出才有可能由磁片裡解凍再次邁向更艱辛的旅程了。

在新英雄傳奇Ⅰ裡，戰鬥的方式與二代中的方式大略相同，但是在新的一代中玩家可



以發現怪物及主角都放大了，使得戰鬥畫面更好看，再搭配上聲霸卡的語音使得玩家可以聽到怪獸的吼叫聲，一場場逼真的戰鬥彷彿就在眼前呢！美中不足的是怪物的種類太少了，打來打去都是那幾種。雖然這是一套冒險遊戲，然而在遊戲中屬性佔了極重要的一部份，所以免不了常常得以戰鬥來增加屬性及賺取金錢，因此若是能夠多一點變化應該會更加的有趣才是。

對了，再過來談談這遊戲的其他部份，因為遊戲所採的

是一種不同的路線，所以玩家可以在攻略完一個角色之後，再度嘗試另外的角色，因為不同的路線所帶來的樂趣也各不相同，物品的取得方式不同，需要完成的任務也不一樣，讓

的是一套遊戲，多重享受喔！雖然這是遊戲的一大特色，但是對於早已玩過舊版的玩家來說，幾近99%相同的劇情過程，獲得的樂趣或許會較新手們來得少吧！但是也說不定可以在新版的遊戲中發掘到一些新的樂趣呢！

這套新包裝的遊戲大體上來說比舊版的完美許多，但是仍然存在著一些小瑕疵，舉例來說吧！在遊戲的末期主角會闖入山寨中，在主角要進入廚

房的時候，筆者卻發現螢幕的動作慢得不像話，以筆者386-33的機器來說，就使筆者苦等了一分多鐘，而這一分多鐘只有看到螢幕中主角及三個盜匪在表演一小段的月球漫步（幾乎是一小格一小格的移動！！）這是筆者最最不滿意的地方！這個現象幾乎跟舊版一模一樣。

如果扣除這個嚴重的錯誤不說，新英雄傳奇 I 可以算是重新包裝很成功的一套遊戲。

尤其是對於那些曾經玩過舊版的玩家們，筆者認為新英雄傳奇 I 絕對會使您對這套遊戲的喜愛更上一層喔！英雄傳奇系列遊戲的最大特色就是在於它不同於一般的冒險遊戲，玩家一開始所設定的基本屬性對於遊戲的成敗扮演著絕對的位置，至於要如何在林林總總的屬性中獲得一組最佳的設定，就全賴玩家的經驗啦！

對於 SIERRA 公司這種做法或許有些人會很不以為然，因為它跟舊版相差最大的部份就是圖形畫面部份，其他都是

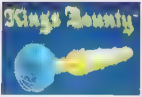
模一樣的東西，然而若以一些新玩家的角度來看的話，一些16色的遊戲在現在256色充斥的市場中，是很難獲得玩家的青睞的，更何況是文字輸入介面的原始形式，別說是玩了，碰不碰那一套遊戲我看都是一個大問題喔！所以新包裝的遊戲是有可能以其魅力勝過舊版的，如果以筆者來說，筆者也寧願選擇色彩漂亮的新版遊戲。而且這次SIERRA採用新的「黏土動畫」技術製作，畫面更加真實（關於此方面的介紹，請參閱電腦遊戲世界雜誌九月號）。

現在 SIERRA 的舊版尚有一些好遊戲像是羅拉一鮑爾！上校遺產及代碼一冰人……等等。筆者也希望將來能推出這些遊戲的新版本呢！更希望好的遊戲永遠不寂寞！

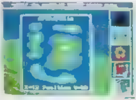
前言

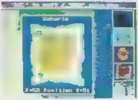
相信許多玩家對RPG都懷有恐懼症，而那些著名的正統RPG，如創世紀系列，SSI龍與地下城系列，甚至冰城傳奇，都需要極佳的英文實力，以看懂英文劇情，甚至解謎，可是一些有餘而力不足，令許多玩家有望洋之嘆。而RPG算是GAME中最重要也是最精采的一部份，雖然國內中文RPG出了不算少，但要在劇情和畫面皆能和外國RPG媲美的卻少之又少，是否有一套GAME能滿足那些英文尚未達到較高境界，又有心玩RPG，體驗視行冒險樂趣的玩家呢？

御封戰將（King's Bounty）



便是這麼一套軟體，可讓英文僅在國中程度以上的玩家，可以體驗RPG的世界，它有戰略的戰鬥畫面和兵力的佈置，也有RPG的冒險旅程，更有魔法的使用，可說是許許多多初次體驗GAME的玩家，一個相當簡單的入手軟體，同時兼有戰略、RPG、魔法等特點，而且避免許多以前玩RPG的麻煩，其中最重要的一項





便是免去畫地圖的麻煩，御封戰將有自動繪圖系統（Auto Mapping）。

這麼多的優點，使得許多RPG老手，不禁也感到手癢。簡單的遊戲過程、緊湊的畫面，又用不著搜尋惱人的訊息，厲害的人如我一位同好，曾經一個小時便完成大業，它更能讓玩家短短幾個小時，享受到一氣呵成的成就感，而不像其它正統RPG須和電腦苦戰數十、數百個小時，才能功成圓滿，這樣一個遊戲是可以讓它長存在硬碟中，一時興致一來，便可痛快的打它一場。久了便可向更高級挑戰，要求在更短的時間內完成，更高分數，2萬、3萬不算什麼，要拿到4萬分以上，才算是高手。這樣精采的遊戲，當然是許多人喜愛的，而它的魅力所在可分為幾項

一、操作方式

御封戰將的操作相當簡單，指令也才不過10個左右，給人

當清爽的感覺，戰鬥時也沒有繁多的指令，而怪物出現方式並不是隨機的，也讓玩家不會被太多戰鬥搞得頭昏腦脹。

二、畫面

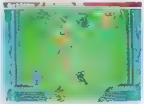
旅行畫面雖然不如某些遊戲那麼華麗，可是 VGA256 色的畫面仍然屬中上之作，不會讓人覺得枯燥單調。而戰鬥畫面，動作處理相當不錯，騎兵、馬的躍動、武士的揮動大刀、各種人物的造形相當可愛，就像 BB 戰士般，令人愛不釋手；而城堡、城鎮，以及個人資料的畫面，更是漂亮的令人眼睛一亮。

四、劇情

直線性的劇情，只要你不斷抓到罪犯，解謎的圖片就多一片，這是這個遊戲的一大特點，也替遊戲增加許多樂趣；雖然是這麼簡單，但卻不失樂趣，因為你得從城鎮收集各種有關罪犯的資料，進而判斷你能否順利拿下它。從城鎮學得各種法術，能幫助你早日找到權杖。

五、戰鬥畫面

作戰場面激烈，動作感十足，除了肉搏之外，更可利用魔法除去敵人，雖然魔法沒有漂亮的畫面，不過簡單的 5 × 5 畫面，就得要你用心思去佈署，充分利用各種人物的特性和武器，如德魯依法師的閃電術、弓



箭手的弓、騎兵的速度等特長，減少自己的損失，減少被扣分，這一點需要你的細心策略。

六、魔法

這是這個遊戲最重要也是我最欣賞的地方。魔法沒有配製的麻煩（其他 RPG 常需要配製），也不用記憶（SSI 系列需要記憶法術），簡單的 14 項法術，卻包含許多 RPG 的必要重點法術，也有許多前所未見的好法術如 Town-Gate 等。善加利用這些法術更可在短短 25 天，找回權杖，這一切便都得靠法術去完成，所以通常最快找到權杖的是女巫師，當然分數也最高）。

七、其他方面

遊戲的重點還有一項便是領導能力，這是相當人性化的一點，經由不斷冒險，提高領導能力，增加部隊數目攻城掠地，或許這也是一種創新觀念。

結語

御封戰將是一相當創新，與眾不同的 RPG，沒有許多 RPG 太繁複的缺點，而內容也相當充實，有著 RPG、策略、冒險等各種遊戲的優點，可說是魅力十足，這樣的一個遊戲將值得歷久不衰，永遠玩不膩的「精品」。

P.S. 如果你的英文能力，玩這個遊戲仍然很吃力的話，介紹你一套相當好的中文軟體，有著類似的畫面和操作模式，就是中文版－御封戰將－神州八劍，相信也能滿足你的需要。或許畫面和劇情，你會更喜歡、更覺有親切感。

你是否野心勃勃，卻恐時不我予
個絕對滿足你的征服欲望的遊戲
電腦休閒世界
© 1992 MILLENNIUM Inc. All right reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan Hong Kong under license by Acid-Recording Co., Ltd.

對於每一個"衝出黑暗天"的"淘金者"而言，一場刺激的賭賽即將展開。
衝出黑暗天
GATEWAY

黑暗之蠱

〈異形〉電影大師
H.R.Giger的恐怖力作

讓你在ＰＣ上看電影！

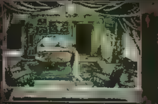
他，麥克，
放著好好的律師不做偏偏想當作家，
於是為了尋找寫作靈感，
便買了一座陰森詭譎，
怪異的山莊古邸；
然後有一天，
事情終於發生了……
郵差送來一份包裹裡面裝了一個嬰兒娃娃
當麥克望著這個可愛的玩偶時，
娃娃開始融化變成泥濘又噁心的…

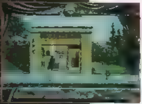
遊戲特點

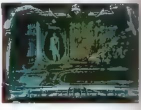
★令人嘆為觀止的高解析度和鮮明的色澤
★特殊電影處理，逼真的視聽效果[illegible]
★人性化操作系統，簡易滑鼠控制
★75個不同的場景；場場緊張刺激，驚心動魄
★支援語音功能，[illegible]，似幻成真

即將亮相／中文化"顛…慄"推出！

© 1992 CYBERDREAMS Inc. All right reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd







電腦休閒世界　CYBERDREAMS

一部讓你從遊戲中窺見人類眞實生活上即將面臨的切身問題之巨作……

想要成爲眞正的統治者，你必須將星球從溫室效應和都市汚染中拯救出來；維護自然生態的平衡以拯救備受摧殘的環境，更要保護行星不被消滅、奪取。

電腦休閒世界

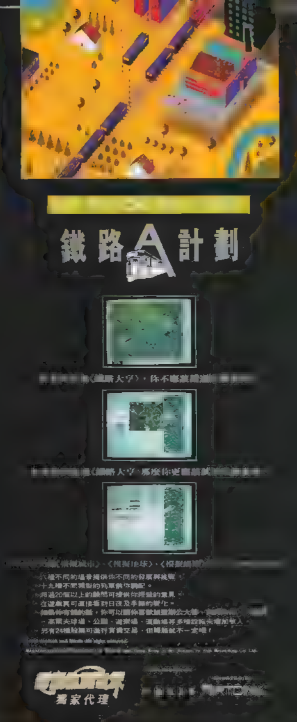
© 1992 MILLENNIUM Inc. All right reserved.
Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co. Ltd

獨家代理

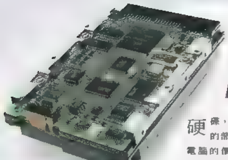
©92 ARCADE MASTERS All right reserved. ©92 EMPIRE SOFTWARE
All right reserved. Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Asia-Recording Co. Ltd.

SPACEWRECKED
☆20種外星生物、讓你大開眼界!
GREMLIN
A Publishing Partnership

電腦角色扮演遊戲的新玩法



鐵路A計劃
十九種不同類型的列車供你調配。
獨家代理



硬碟淺談

硬碟，可說是電腦中最重要的部份。一台硬碟往往在電腦的價格中佔了不小的比例，而且一旦壞掉了硬碟，或是不知如何保護它，那它所帶給你的麻煩和錢財之災，絕對令你畢生難忘。

從早期至今，硬碟的技術不斷更新，其界面也有四種不同規格。最早的 ST-506 界面，採用 MFM 和 RLL 兩種編碼方式，並且把控制電路放在硬碟控制卡上。在資料傳送的錯誤率上，比現今新型的界面高，傳輸速度也比新型硬碟慢得太多（MFM 編碼者爲每秒 625K，RLL 編碼者爲每秒 984K）。況且 ST-506 無法承受大硬碟容量，故其硬碟大多在 80MB 以下。在體積方面，一台 40MB 的 ST-506 硬碟，大小和現在一台 540MB 的硬碟差不多。若各位的硬碟是兩三年前買的，容量又不是很大，十之八九難逃此命運了。

一塊 ST-506 的控制卡可接兩台 ST-506 的硬碟，但添加第二台要注意不少事：硬碟和硬碟卡的編碼方式是否相同？硬碟卡的 INTERLEAVE 爲多少？且現今市場上所剩之 ST 506 硬碟爲 20MB 到 40MB 的種類。若各位想玩玩 WINDOWS、等等超級大 Game，那就請放棄它吧，因爲這些可能連 120MB 的硬碟都不夠用。

繼 ST-506 而出現於市場的，有 ESDI、AT-BUS 和 SCSI。ESDI 的傳輸速率較 ST-506 快些，每秒大約 1.2MB 至 2.5MB。

一塊 ESDI 的卡可接兩台硬碟，但加裝第二台需注意硬碟和硬碟卡傳輸速度相配合之問題。在國內此型的硬碟較少，其新產品也漸漸的減少。

AT-BUS，即所謂的 IDE 界面，是目前國內外市場上的主力，傳輸速率可達每秒 4MB 左右，其和 SCSI 界面一樣，將控制電路置於硬碟機內，硬碟控制卡只供連接傳輸用而已。AT-BUS 亦可接兩台硬碟，需注意兩台硬碟間 Jump 設定的問題。

SCSI 在市場上和 AT-BUS 同爲主流，但它卻多了些有利的因素：其傳輸速率約每秒 5MB 左右，每塊 SCSI 卡在 PC 上，保守估計可接至七台硬碟，麥金塔電腦上則可接到 255 台，SCSI 界面也是唯一可和別種硬碟界面共存的。各種界面的硬碟都須考慮 Type 的問題，若無適當的 Type 則較早的電腦即無法使用，較新的電腦可用 User Type 解決，SCSI 的硬碟則無此煩惱。另外，目前最熱門的 CD ROM，除了極少數廠牌採用 AT-BUS 界面，其餘皆使用 SCSI 界面。

SCSI 以硬碟控制卡上的 BIOS 取代原電腦中控制硬碟的 BIOS 部份，故它擁有較強的功能，但也因此有著較高的價位，其加裝第二台（或更多）

硬碟，所需注意的和 AT-BUS 相同。若你尚未擁有硬碟，或是使用 ST-506 的硬碟，筆者建議購買 AT-BUS 120MB 至 430MB 之間的硬碟（隨需要而定），若你擁有 ESDI、SCSI 、AT BUS 的硬碟，則只須依自己意願添購硬碟即可。

如何選擇硬碟，並非很難的事。國內較知名的廠牌爲：MAXTOR 、 QUANTUM 、 SEAGATE 、 FUJITSU 、 HEWLETT PACKARD、CONNER、MICROPOLIS、WESTERN DIGITAL……等。仔細評估自己的需要和經濟能力，先決定硬碟的大小，再選擇廠牌，因爲各廠牌不是都剛好有你所要的大小。注意各硬碟的 MTBF 及保證期限（保證期限從一個月到五年都有，請小心），並記得 Access Time 最好小於 18ms，這樣硬碟的速度才跟得上 386 或 486。

還有一點滿重要的，購買一台大硬碟，絕對比兩台容量和它相等的硬碟便宜，所以能夠的話，最好一次買夠用的硬碟，以免將來麻煩。現在市面上的硬碟從 40MB 到 2GB 都有，較受歡迎者爲 120MB 至 430MB 的種類，價格從 8500 元到 35000 元之間，提供各位參考比較。其實國外的 AT-BUS 及 ESDI 都有新硬碟控制卡出現，使它們可和新推出的 SCSI-2 界面（每秒傳輸速率最大可達 20MB 左右）相抗衡，國內也有 SMART IDE（新型 AT BUS 控制卡名）和 SCSI 2 控制卡，但大多用於工作站上。這些新東西，由於個人電腦較少需要，筆者也不多提。

接下來談談硬碟被 DOS 所分成的區域，從最前面開始依次爲 Partition Table 、BOOT 、FAT 、 ROOT 和 DATA 區。Partition Table 需用 Norton Utility 此類工具程式方可觀看，記錄著硬碟分割的情形，也是唯一軟碟沒有的部份，此區一毀則硬碟非重新 Format 不能使用，通常能更改此區者，除了 Norton Utility 之類，還有 Fdisk 和病毒。BOOT 區記錄著硬碟能否開機及容量大小的資料，FAT 區有兩份，記錄檔案放置的位置，DOS 唯有在兩份 FAT 區資料都相同時方能正確讀取檔案資料，DATA 區就是存放檔案內容的部份。好好保護硬碟，以免後悔莫及。

另外，就是選個好的硬碟整合程式，如 Pctools 的 Compress、Norton Utility 的 Speed Disk 都不錯，在大量資料更改後執行，可增加硬碟效率。如果記憶體夠大，使用快取程式可增進硬碟讀寫速率，這方面 MS Windows 的 SMARTDRV 、Pctools 的 PC-CACHE 、Norton Utility 的 NCACHE，或 Super PC Kwik 都不錯。但需注意，使用快取程式後最好將 Buffers 盡量開小，因爲快取程式可取代 Buffers。如果你嫌硬碟太小，可試試看 Stacker 或 SuperStor 此類使硬碟容量倍增的軟體，當然這也有其麻煩和危險性，除非必要，筆者不很喜歡這樣做。

有了硬碟，就要小心防毒，若你無法保證軟體來源的安全性，買套原版的國內防毒程式吧。別連這筆錢都想省！擁有換版的權利，價格又都在 1,000 元以下，何樂而不爲呢？別因小失大囉！筆者本身較愛用 Tracer，其它如病毒終結者……等也不錯。這期就到此爲止，有空再聊。

註

1.MFM 和 RLL ：皆爲資訊磁性編碼方法，RLL 之儲存密度及傳輸速度皆比 MFM 大，爲現今硬碟編碼之方式。

2.INTERLEAVE ：早期電腦中，爲配合其慢速，將硬碟之磁區予以分散排列，使磁能更有效率讀取資料。INTERLEAVE 越大則所耗時間越多，現今已不用此技術。

3 MTBF ：Mean Time Between Failure，即平均當機間隔，通常硬碟使用時間不到 MTBF 之前不會當機。MTBF 越高表示硬碟越耐用穩定。

4.ACCESS TIME ：硬碟讀取和寫入時間的平均值。

第 41 期閒閒傷腦筋中獎名單

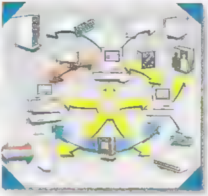
王懷南（台北縣）	鍾文明（台北市）	吳昌樺（苗栗縣）
詹　如（台北縣）	郭宜領（台北市）	台維元（高雄市）
陳柏州（高雄市）	蔡玉祺（台中縣）	廖光朗（台中縣）
王偉正（屏東縣）		

以上中獎者各得價值 500 元以內的遊戲（不限套數，但不可超過 500 元），請在 10 月 25 日之前將您所選擇的遊戲告之本社。

架站淺談

幾個惱人的訊息！？

“您已超過您可取檔的權限了！？”，“請注意！您還可使用××分鐘！”玩過BBS的使用者相信都曾碰過這類惱人的訊息，特別是看到自己心儀已久的程式或重要的參考資料時，卻發現自己的等級不夠或是使用時間已不夠了，而無法取檔回來或詳細的閱讀，這時的心情真是五味雜陳，情緒激動的時候忍不住便會破口大罵起來，當個使用者上BBS站就某種程度來說總會遇到一些限制，既然如此，那麼……開個站吧！自己做個站長過過癮。



站長耶！帥啦！

站長在一般使用者的形象多半是法力高強，擁有特別神通的族群，事實上並非如此，我的意思也不是說站長們本身沒有什麼特別的能力，一些奇能異士的站長也所在多有，只是強調使用者們不要將站長們想的太神，不過：絕大多數的站長對於有關電腦通訊或電腦硬體方面的確是有一定的水準。您也可以擠進這個族群，不用太擔心自己的能力夠不夠，只要您想要就可以，架個站並不困難，只要您準備周全，真是要架幾個有幾個。如果您對我的說法有興趣，也想架個站過過癮，那麼您不妨仔細往下看，我們接下來便來談談。

我該準備什麼呢？

第一、 您起碼已有上過BBS站的經驗，並已瞭解BBS站是如何運作的，當然您起碼要有一台電腦及硬碟，一條電話線，一台還算快的數據機及任一套BBS系統程式（在這裡我推薦大家使用 SUPBER BBS ，理由下述）。

第二、 您非常需要這一件“物品”，一位已有架站經驗的朋友，這對您第一次架站來說將會非常省事，所以趕緊認識一位吧！

第三、 以上兩項若具備了，您還必須具備起碼的道德觀，任何一個族群都難免有害群之馬，當然這是極少數，不過我還是曾聽聞有站長騷擾女性使用者的消息，站在我的立場我很希望這是謠傳，不過還是希望有開站打算的新鮮人應有起碼的道德意識。

第四、 就是最後一項，也是最主要的一項，是什麼呢？……掰不下去了…… 不過總算又騙了幾個字的稿費。）（註一）

SUPER BBS SYSTEM

根據個人的經驗，建議大家使用 SUPER BBS SYSTEM 架站，因為利用 SUPER BBS 架站的站長非常多，您很容易就可以得到幫助，另外由於 SUPER BBS 目前的系統愈趨成熟，各項支援的 PD（註二）及 SHAREWARE（註三）非常多，這些小程式可以讓您的站台變得非常多采多姿，極具個性。好了！可以解開您所得到的 SUPER BBS 的系統程式了，……什麼？不會解壓縮，這…… 這您可就太遜了，那麼建議您再去做一陣子的USER好了，不要……好吧！那麼我稍微說一下較常用的壓縮及解壓程式的用法好了。

目前大部份您所能看到及較常用的壓縮程式大概就是這三個 LHA.EXE ARJ.EXE PKZIP.EXE，用 LHA 壓過後副屬檔名是 .LZH ，ARJ 壓過的副屬檔名則是 ARJ ，至於副屬檔名是 .ZIP 的那就是 PKZIP 的傑作啦！這個我們就得用另一個程式 PKUNZIP.EXE 來解了，格式如下：

PKUNZIP 檔名.ZIP

ARJ 及 LHA 這兩個程式一般要解的話只要在其後加 E 這個參數即可，如我們要解 NCC.ARJ 這個壓縮檔，我們只要鍵入 ARJ E NCC 即

可，如您想獲得有關這些程式其它的參數運用，只要鍵入程式名稱就可以啦！

您的第一步

將 SUPER BBS 的系統程式解開後，執行 CONFIG.EXE 這個程式，這是 SUPER BBS 系統設定程式，首先您要做的便是設定路徑，移動您的指標移到 PATH 這個選項，設定您自己希望的工作路徑，如 SUPER BBS 主程式的系統路徑，MENU 選單 路徑，及一些說明檔的路徑等，當然！當然！還有所謂的 WORK（工作）路徑，這個一定要設，否則會發生悲慘的下場……什麼！？還是看不太懂，朋友是做什麼的，找一個有經驗的朋友點撥一下吧！要不，您可將 SUPER BBS 系統的說明檔解開，身旁帶著一本英文字典，那也就可以了。

路徑設完了嗎？沒問題吧！想當初剛架站時，望著滿滿一本數百頁的原文手冊，真是@#$！不過新手千萬別忘了，手册還是需要看的，因為 SUPBER BBS 所有的精華盡在其中了，別怕麻煩！

擦擦汗吧！——給中國人留個自尊

就設定這個項目來說滿頭大汗了吧！因為設定不光只是設定路徑而已，還包括了信區、檔區及數據機的設定等等。不過還好，在每個選項 SUPER BBS 都有提示不至於太困難，但是當您在設定信區、檔區的時候初期的規劃是很重要的，您希望在您的站上討論什麼東西，科學、文藝、人文、地理或是您自己的一些嗜好，這些都不要緊，但是儘量將性質相同的信區排在一起，如此 USER 便於使用，您也便於管理，檔區也是如此。

只是最近個人發現了一件奇怪的現象，隨著智慧財產權被普遍的認同，及保護智慧財產權法案的制定，國人的心態似乎仍無法得到適當的平衡，因為國人雖然認同了智慧是有價值的觀念，但卻不認為盜用智慧是一項偷竊的行為，故隨著法案的制定，BBS 站放的非法軟體盜拷，複製歪風或有稍熾，但卻形成了另一種說法，即是軟體尚未上市，所以我放在 BBS 站上並不犯法，你公司上市了我再拿掉，這可給足你面子了吧，尤其可悲的是，有這類觀念的不止某些站長級的人物，甚至還包括了某些自行也發行軟體的公司，唉！唉！實在都不知該說些什麼了……所以在此提醒一些站長新鮮人們，及一些站長前輩，尊重別人的財產不也就是尊重您自己的財產嗎？別讓人認為 BBS 是一種藏污納垢的場所，好了！回題！剛剛說到哪了？

對了！對了！我們談到該如何規劃您的 BBS 站，事實上玩 BBS 玩了這麼久，覺得架站實在是一件相當簡當的事情，瞭解 BBS 系統本身反而並不難，反而覺得 BBS 難是難在它的規劃上面，您的 BBS 站想呈現給 USER 的感覺是什麼，讓 USER 有回家的感覺？還是一進站就想使 USER 沾滿了學術氣氛？這些都不要緊，有您的風格就好了，風格是很重要的！！

如果您實在不相信一個站的風格規劃自然會比架站還困難，那麼您不妨實際的做做看，將 SUPER BBS 說明檔內的 MENUTYPE.DOC 這個檔列印出來擺在旁邊，利用 SUPER BBS 檔案中的選單製作程式 MENUEDIT.EXE 或是其他的選單製作程式執行看看，將 SUPER BBS 的 TYPE 命令選好，那麼 SUPER BBS 均將如您的意來運作。當然如此的簡單也是由於 SUPER BBS 的親切設計，讓一切架站程序變得簡單，別的 BBS 系統程式未必就如此輕易，但是我只想強調一點，一個站的風格規劃，就我的經驗來說的確是要比認識一套 BBS 系統要困難的多了。

色彩繽紛的製造者——THEDRAW

也許還有很多 USER 還不太清楚，BBS 站內的一些絞目的畫面是如何製作的，或是擔心一副精美的畫面該如何與 SUPER BBS 搭配的很好呢？其實這些都不是問題，您只要利用 THEDRAW 這套程式便能做的很好了，您只要將在 THEDRAW 上繪好的圖形用 ASCII 格式或 ANSI 格式儲存起來，直接放在您所設定的 SUPER BBS 存放圖形檔的路徑上即可，絲毫不用煩惱搭配執行的問題，或是您只要利用 THEDRAW 這套程式也能在您的 BBS 站上設計出相當不錯的動畫效果來，THEDRAW 的好用是不

用我再贅言的，全省只要有架相容於 SUPER BBS 系統的 BBS 站的畫面，有百分之九十的站長皆是用 THEDRAW 這套系統來畫 BBS 站畫面的。

給新站長的一些建言

當您準備好上述所說的東西時，那麼！恭喜！您要成為站長級的人物已是指日可待的事情，但我有些話想和您聊聊。當您架好了您的第一個站時，那種守在電腦前等待 USER 撥電話進來的興奮心情我是相當瞭解的，但卻往往過了一段日子後那種熱情不再，尤其是當您又碰到一些專門搗蛋的 USER 時，那種落寞的心情我也很可以體會，但希望我們能時時保持一種高度的交友熱情來看待自己辛勤努力而建立起來的站，很少有站長是為了賺錢，也許他建的 BBS 站還真能賺錢⋯⋯我是說，當您經營一個站有一段時間後免不了會有一時的挫折與低潮，不妨回想並確認您建站的目的，或許您會得到一些答案。

P.S 如果您建站的目的是為了擴展人際關係或是增長見聞這些都不要緊，但當您架了一個 BBS 的站台後您難道甘心就這麼縮在台灣的某一個角落？！如果答案是〝不〞，那麼您實在是位很有衝勁的人，下次我們就來談談如何從站長級的領域跨進網路站長級的領域，並向您談談軟體世界休閒網路的創立經過及發展過程。

註一：在 BBS 站上由於皆是利用電話線路來傳遞訊息，所以傳遞訊息簡單、明瞭是使用 BBS 的基本知識，如此即不浪費自己的電話費也節省別人的時間是很重要的，所以在 BBS 上便有如下的符號出現以代表自己目前的心情，如 :) 或是 :-> 您轉個 90 度，這些符號看起來是不是很像一張笑臉。B) X-< 這兩個符號您看像什麼呢？

註二：PD 在 BBS 上一般是指公用軟體，這類軟體是表示程式作者放棄部份著作權您可隨意的拷貝或散播，但是不準販賣圖利。

註三：SHAREWARE 在 BBS 上是指分享軟體，這類軟體您也可隨意的拷貝或散播，也是不準販售圖利，通常這類程式會保留某部份較強的功能，如果您使用這套軟體很喜歡那麼不妨向程式作者付費註冊，那麼作者會提供您一註冊碼，有了註冊碼您才可使用此程式的完整功能。

不管是 PD 或 SHAREWARE，假如您實在覺得這些程式很好用的話，不妨付點錢給作者，作者都會很高興的，不是單單為了賺那幾個錢，而是會使程式作者知道有人喜歡他們的軟體，如此一來更能激發這些程式創作者，而我們使用者也更能常常見到一些合用於自己的軟體了。

／倪自強

更·正·啓·事

模擬城市—古城風情

軟體世界雜誌第 41 期遊戲衛星台，模擬城市—古城風情中，其他一項說明需配合軟體世界珍 29 模擬城市使用。正確為不需配合模擬城市使用，回到未來系列才需配合模擬城市使用。特此更正。

作者名稱更正

軟體世界雜誌第 42 期百戰天龍 P.34，Lord British 的末日，其作者為 Y.Y.J.，誤植之失，特此更正。

有趣的BBS

當您的朋友夜以繼日地上BBS站的時候，不知道您是否覺得很奇怪，是什麼東西深深吸引著他呢？

您是否對BBS一無所知，但卻又躍躍欲試呢？或是您老被摒棄在BBS的門牆之外呢？

您在使用電腦或是玩Game的同時，是否常有沒法解決的問題，又不知道應該問誰呢？

您是否常希望取得更多的檔案或程式以發揮您電腦最大的功用，但不知到那裏尋找這些程式或相關資訊呢？

您是否希望能用電腦和遠方的朋友通信，或是甚至結交新的朋友呢？

只要您有一台modem，您就可以很輕易地回答上面的問題了。而本文將對目前一些BBS的現況，向您做一些概括的介紹。也希望您在看完之後，對BBS有更深一層的認識。以下我將依照〝申請的花樣〞、〝獲准上站的要素〞、〝好玩的Message Conference〞及〝豐富的檔案〞的順序，引領您進入BBS的殿堂。剩下的就看您的啦！別忘了，「師父領進門，修行在個人」！

一、申請的花樣

想上BBS站或是申請成為一位合法使用者，根據站長的喜好不同，申請時所會遇到的花招也不相同。以下，就讓我向您介紹一般常見的招術！

- 祖宗八代，從實招來—站長會要求您填一份十分詳盡的入會申請書。上至您的祖先是否清廉？下至所有和您有關的人的職業？三代之內是否清白？坦白不寬，抗拒更嚴！地址、電話更是馬虎不得。因站長很可能會親自打電話到那個號碼去Validate您的身份！而且這些站長通常都和某些站長擁有的組織有所關聯，一旦您在此處碰壁，到了別處也難逃。所以，還是乖乖就範吧！
- 公布「情報」白皮書—您必須告訴站長您是如何知道這個BBS的號碼！而且不能亂打馬虎眼想混過去，說是某BBS上的朋友。您必須把BBS的名字及那個給您號碼的人的名字一併奉上，否則消息來源不明，拒收！當然，你很可能是從某雜誌上看到，也得把第幾期、第幾頁等資料寫上去！
- 搬出「靠山」來壓陣—這些所謂的靠山大多是一些在BBS界混得很久或是不錯的人。也就是所謂的「地方士紳」之流！所以，您若是有這一層〝關係〞不妨使出來，很有用的！但要注意的是這些靠山有的重如泰山，有的卻輕如鴻毛，可千萬別靠到站長所討厭的人，否則吃不完就得兜著走了！派系之間的鬥爭也十分嚴

重呢！所以，站長在您申請時也希望您列出一些人物來瞧瞧

● 黨政要員，謝絕入內 站長在問卷接近尾聲的時候，通常會問您是否在政府機構內做事？是否在任何和法律相關的事務所兼差等等？無論您是或不是最好都答不是。否則您永遠也無法登堂入室，一探究竟！問卷填到此處，您想好慘啊，所有的家當都亮上來給站長看了，對站長卻一無所知，哪一天被賣了都不知道。但無論如何，也該讓我進去看看了吧？可惜的是，站長的招式尚未出盡，請再向下看。

● 金蟬脫殼，逃避責任－這次您只有看著並且說"是"的份了！站長會說，「每天上站的人太多了，對於大家放上來的檔案，他不可能一一過目。」所以，一切的責任由取檔案的人自行負責！如此一來，站長把責任推得是一乾二淨，然後還問您同不同意？問題是，您敢不同意嗎？所以，也就是這樣一步步地把您的權利拱手讓光了！

● 自我介紹，全盤托出－站長說：「好了，該問的也問完了（真難得啊！），若您還有什麼想說的，就留一封信給站長！」事實上，他會告訴您，這封信是強制性的。若您不願寫，那對不起，請別再打來了！通常寫到這裏時，筆者早就寫得不耐煩了。所以，常常在信上對站長說「這問卷的設計完全倒向站長，絲毫沒有保障使用者的權益！」之類抱怨的話。有時確實引起站長的注意，然後站長會回信說，這許多也是不得已之類的話。無論如何，您現在到了最後一關了，只要再堅持一下，就可熬出頭了。所以忍耐一下！

● 打道回府，靜候佳音－口供也逼問完了，靈魂也差點被賣了，但您仍不得其門而入。因爲，站長通常不在站上。即使在，他也不願出來招呼您。識相的就 Log off 吧！否則被踢出來可就不好看了。站長通常要花一天左右的時間 Validate您的申請。所以，去別的站蹓躂一下好了！

接下來看看站長是以那些條件來決定您的申請吧？

二、被准上站的要素：

A.“錢”－俗語說：「有錢能使鬼推磨。」您能捐給站長的錢越多，站長也就更能善待您！而且若您沒有任何人脈關係做您的靠山的話，錢大爺則是最簡易的途徑。您交的錢實際上和您所要求的時間限制及檔案限制有關。當然也和 BBS 的規模有關。一般而言，小規模的 BBS（硬碟小於 100MB，MODEM 的速度 2400）大多是免費的或是自由樂捐，而大規模的站（硬碟約從 250MB ～好幾Gigs 都有，支援至少 9600 baud 的 modem，而且有許多條線）的收費約是 20 ～120美元一年！當然更大的網路有的是收月費或是計時收費都有。反正錢交得越多能得的優惠就更多！

B 靠山的份量－站長會看您所列出的靠山，以決定您的去留。BBS 就是一個小型社會的縮影，各方派系的人馬也都有其各自雄據的山頭。如果您的靠山是站長的好友、親信的話，凡事好解決。最忌諱的是找了一個站長的宿敵當靠山，那就死得很難看了。反正站長打狗也會看主人，所以，眼睛睜亮點。

C. 民主的程序－有的站長會指定一些德高望重的會員來表決，超過一定比例的人投您的話才行。可惜能投票的人是被指定的，並沒有「民意的基礎」。但在 BBS 站裡，站長就是王，說的話也就如同法律，誰也無法改變！

好了，您終於如願以償地被收了。讓我們到裡面一探究竟吧！當您和 BBS connect（連結）上之後，通常您都會聽到一陣奇異的叫聲：「啊……。」原來，兩部 modem 正在 handshaking！「哈囉！我有 V 32 9600 的能力！你呢？」「不要嘛！人家喜歡 2400 baud！」這樣一來一往後就達成了共識，決定到底要用怎麼樣的速度連線。這種 handshaking 的慘烈叫聲在高速 modem 互相試探對方的時候更是特別久，有時可長達半分鐘！您可以把音量關小一點，以免鄰家的小姐又以爲您這個狼人正在變身而再也不和您說話了！哈哈！

連上線之後，通常 BBS 站會出現它們的招牌、片頭及一些歡迎的話，然後就問您的大名及密碼。有的 BBS 站爲了慎重起見，還會要求對一下您的電話或生日。驗明正身之後便予以放行。有的 BBS站會在第一次進入 BBS 時給您一個號碼，以便您日後不必輸入您的大名，而只要輸入號碼即可，十分方便。

另外，又有一些 BBS 允許會員使用假名，所以大家就可

以爲自己取一個好玩的名字。像筆者就使用 TODAY。事實上，用假名對會員而言是一種基本的保護！正如我前面提到，當您申請入會時，站長早就把您榨乾了，但若用假名，別的使用者也會知道您的大名及其它相關資料。所以，用筆名對使用者有很大的好處。而且像美國紐約地區是個許多種族雜居的地方，從您的姓名也就多多少少知道您的身份。有些喜歡找碴的人就會因爲看見您的名字而找您的麻煩！反正名字只不過是一個記號，爲避免無謂的麻煩或爭執，站長就讓大家使用假名！

好玩的 message conferences

BBS 的站長一般而言都是業餘的電腦玩家，而開設 BBS 站的目的也只想提供交換資訊及檔案的地方。大多的站長也都是具有多方面專業知識的。所以，上 BBS 站的一個重要的原因就是交換訊息（messages）。以下就將一些在 message conferences 中一些好玩的現象給大家介紹一下。

[illegible]（handle），偷天換日—正如前面提到的，許多 BBS站是允許使用假名字。所以，許多使用者也都毫無忌憚地留下許多不堪入耳之至的詞句。反正沒有人知道別人的本名，在許多時候也十分方便。而且在美國紐約地區有各種不同種族的人居住在一起，當您對其它種族的文化不了解時，要記得別人的名字十分困難。讀者不妨想想看，您的大名對一個美國人而言是如何難懂？而您又如何把一個印地安人的名字記起來呢？而且，使用假名也使您暢所欲言，不必擔心對方是您的老板而虛情假意，因爲對方根本不知道您是誰！

五花八門，無所不包—一般而言，大家留的 message 都和所加入的 BBS 的宗旨有關。以電腦遊戲爲主的 BBS，當然以討論如何過關斬將及破解保護或者是修改原檔成爲無敵版爲討論的重心。而由專業程式設計師所開設的 BBS 則以程式設計的技巧及各種軟硬體的相容問題等爲中心。但無論如何，對於一般的問題則是到處可見的。例如有些人對於黑人與白人間的對立有興趣，而另一些人則專門討論 AIDS 與毒品。眞可謂上至天文，下至地理，無所不包。

[illegible]，徵求解答—電腦玩家都常會有使用電腦上的問題。而 BBS 則是一個尋求解答最好的去處。雖然絕大多數的人都是買 IBM 相容的電腦，意思就不完全相同，所以問題在所難免。不過您大可放心，通常您不太可能是第一個有問題的人，所以只要找到比您先產生問題的人，即可節省您許多時間。一般而言，POST 一個 message 後幾個小時之後就會有所回應了，眞可謂經濟又迅速的 technique Support。雖然一般美國的軟、硬體公司都設有所謂的"技術服務支援"部門，但大多都要付費；而且在和眞正的技師詢問前，都得等個 10～20 分鐘，長途電話公司是不亦樂乎了，而使用者的荷包可就空空了。由此可知 BBS 的 message 部門確實提供了一塊很好的交流園地。

[illegible]，大開眼界—一般較小或較專門的 BBS 會員的對象都是限於某一地區的，但較大的 BBS 常常和許多有共同興趣或利益的 BBS 結合成一個更大的網路，彼此可以互通消息，而不再像井底之蛙，一樣侷限在小小的地方。如此一來，會員們可藉著 meggage 和其它遠方的別的 BBS 的會員通信，大大地擴展了 BBS 的視野和功能。如此一來卻不是沒有壞處的；因爲平常一個 BBS 一天少說也有個 20～50 個 messages，如今大家都上了網路，信更是多得讀不完了。眞是有一得，便有一失啊！下面介紹您的工具就是專門來對付堆積如山的信件的最佳利器了！

[illegible] "off-line mail reader"—當您登上 BBS 的 message 而沉迷其中之後，您常會有一種感覺，那就是：「怎麼 on-line 時間老是不夠用呢？」如果您花了許多時間去讀 message 的話，筆者強烈地建議您使用"off-line mail reader"！顧名思義，就知道這是一種讓您在 off-line 的時候用來讀信的程式。通常有支援此種工具的 BBS 都允許您將您想要讀的 message 壓縮成爲一個可被 off-line mail reader 辨認的檔。等您讀完也回完信之後再把回信傳回 BBS，如此一來，節省了大家的時間！一般常用的 off-line mail reader 有①OLX：此乃附在 QMODEM 內的工具，但也可單獨使用，十分精巧而便利。②Blue Wave：這是最常見的 mail reader，因爲它可以讀入多數的檔案形式，相容性十分高，廣爲 BBS 所使用，更由於

是 Shareware ，所以流傳十分廣。但若您不去註冊，每次使用前都有提醒的畫面，總要耽誤一些時間。另外，BWave 沒有內建的 Editor，所以，每次一個信或編輯信件時，就必須跳出去，再跳回來。存信也必須存一次；是很大的缺點。

③ WinQwk ：這也是 Shareware，所以還沒交錢之前也有個煩人的畫面。和 BWave 最大的不同是： WinQwk 是給 Windows 用的。所以，若您不想跳出 Windows 的話，WinQwk 是重要的工具！雖然它有內建的 editor，但一般視窗應用程式都有的剪貼（ cut and paste ）功能卻不健全！

筆者一個禮拜要讀好幾千個 messages，沒有這些 mail reader 的話，真不知日子要怎麼過！讀信也是一個很好的學習過程，可以學到許多又新又快的知識，甚至可以交到遠方的朋友。有了 off-line mail reader 更是如虎添翼。聰明的您，是否決定加入此一有用工具的陣營呢？

[illegible] —用過上述 mail reader 的人都知道 taglines 。Tagline 就是附在每一則 message 後的一些俏皮話！一般 SysOp 都以其 BBS 之名稱及電話爲 taglines 。其中確實有許多好玩的對話。例如：“ Oh ! Dear ! Not tonight I have a modem ! ” 或是 “ The dog ate my message pocket ， so I can't answer your message ” 等等。當然，您也可以修改這些 taglines ，而不同的 mail reader 提供不同的語法。像是 SWave 用 “ @N@ ” 將收信人的名字包含在收到的信中。例如：「 Hi ! @N@ ， this is just for you ！」所以，任何人收到此 tagline ，就會看到自己的大名！所以說 tagline 使得 message 更充滿了生動的活力，更使許多人樂此不疲呢！

根據美國電腦雜誌的統計，大多數上 BBS 站的使用者都在進行和檔案相關的活動。所以，一個 BBS 站所提供的檔案也就決定了它的用途。正由於檔案是 BBS 的主要活動，SysOp 也都使出渾身解數，來壯大聲勢。通常，大的硬碟及新且多的檔案是最吸引用戶的不二法門！有錢的 SysOp 大多以其大硬碟爲號召，一般沒有一、二 Gigo的 BBS 不能稱爲大 BBS；而且每天有新進 20～50MB 的新檔更使這些 BBS 門庭若市！但大多業餘的 BBS 都只有一、二條電話線，而職業的 BBS 則至少3～5條線，多則幾十條或上百條都有。所以，臨時用戶想打進去都不會佔線。而像那些只有一條線的地方，有時候必須一再地重撥，否則根本無法打進去！

對於如此龐大的檔案進行適當的管理也是必須大費周章的。按照類別來分是第一步。但是病毒的檢查更是首要的工作！ SysOp 常用一種叫 ZIPLAB 的程式來達到這個目的。當 BBS 收到新進的檔案時，ZIPLAB 會先檢查此檔的完整性及 CRC 是否有錯誤，然後去掉別的 BBS 加在此檔上的廣告等東西；接著再掃描病毒。如此一來，確實使得 BBS 染上病毒的機會減至最低！

而 BBS 的檔案來源則是些更大的 BBS 或是一些全國性的網路，例如 CompuServ 、 G-Enie 、 BIX 、 Probigh 等等。還有的地方是買一張裝有約 600MB 的 CD 放在 CD-ROM 內，會員也可任意取用！但 CD-ROM 的速度較慢，一般用戶仍然較喜歡有較大硬碟的 BBS 。

▲ **Public Domain ／ Shareware** — BBS 提供最多的就是這些所謂的共享軟體了！更由於共享軟體是可以合法散布（ distribute ），所以不會有著作權的麻煩。在這一類的檔案中，最被人們津津樂道的就是 PKZIP ／ PKUNZIP 及 Scan ／ clean 了吧！（前二者可壓縮及解壓縮，而後二者可掃描及清除病毒）。而 onePASS 用來 copy 高密度的磁片而不需更換磁片，且可讀一次，寫好幾片。MAXI 可增加磁片 Format 後之容量。例如，可將 1.2MB 的磁片 Format 成 1.4，而 1.4MB 的則可變成 1.6 MB ！ Docamash 則可讓您把要印在四張報表紙上的東西縮小後印在一張紙上，十分有用！4DOS 則強化了 DOS command 之不足！ Shez 、 ARJ 、 PAK 則是壓縮工具，可節省您寶貴磁碟的空間！ Image Print 則使您的 DOT MATRIX 印表機在 DOS 下也可印出許多好看的字形。QEdit 則是小巧可愛的文書處理器，符合大多數使用者的需求。ProComm 、 Telix 、 QModem 等則是使用 modem 時必備的通訊軟體，OPtiks 和 Graphics Workshop 則提供給常做不同圖形轉換的人

一些有用的程式。可惜編輯、修改圖形的能力較差，若能抓圖那就更好了。而 VPIC 及 CShow 則是目前用以顯示不同形式圖形的最佳工具。有了這些工具，您就可以輕而易舉地開一個私人的電腦圖形展了呢！Desktop Paint 256 則可修改各種圖形，並支援雷射及 Post Script 印表機。PEdit 則提供一個給程式設計師用的編輯器，裡面有許多貼心的小設計。Techno Jock's Turbo Toolbox 則是專門設計給 Turbo Pascal 用的工具箱，其中有許多內建的函數，使程式設計師有所參考並省下不少時間！SkyGlobe 介紹許多星象及天文的知識，深受一般大眾的喜愛。MAH－JONG 則是西洋人玩的麻將，玩法是將相同的二個棋子拿走，直到全部拿光為止。由於最早由中國傳到西方，所以棋子仍延用傳統的中國麻將圖形，但許多人也設計了不同的棋子圖形，例如：動物、撲克、圍棋、聖誕飾物等等。

以上所舉的例子，只不過是九牛之一毛，日後有機會再給大家介紹別的東西！

雜誌上的程式或範例—電腦雜誌常提供一些小工具程式或程式範例，而 BBS 則是最容易拿到這一類東西的地方。像 PC 有用的小程式。您當然可以到那些雜誌所屬的網路上去拿這些檔案，但費時費錢，還不如打到附近的 BBS 試試看；雖然可能較慢，但是不必額外付費，十分實惠。

一般軟體之升級版或修訂版—讀者必然有將您所使用的軟體升級（Upgrade）的經驗吧？若您是註冊的使用者，您必然常有公司寄給您升級的通知。但是許多軟體在做一些小小的修正時，並不會讓所有人知道。所以，您只好常常打去軟體公司的 BBS 看看有沒有專門針對某些東西的升級版本。例如 DR DOS 6.0 需要一個檔案，才能和 Windows 3.1 相容。可惜一般軟硬體公司的 BBS 都只有 2400baud，實在是美中不足。

文件檔、破解版及無敵版—許多報章雜誌都是以電腦來做編輯，所以有許多地方也可以取得這類的檔案。而許多電腦遊戲是用複雜的文件來防止使用者複製，在此同時也就有另外一群人利用 Scanner 來掃描文件或是 Keyin 呢！而大多數遊戲的保護都在磁片上的，其原理大多是在載入程式之前去檢查磁片的某部份是否是原版的。所以有些「高手」就寫一些程式來跳過這些檢查。這類破解版的程式也是可以找得到的，但礙於著作權法的規定，還是請買原版的磁片。

而無敵版的原理和 Game Buster 差不多，但在 BBS 上可找到的大多是專門針對某一個遊戲而設計的，所以快去買一份 Game Buster 就可以高枕無憂了！另外，有許多檔是教您如何過關的，不死的，加命的、增加法術等等，多得不勝枚舉！我想這是為什麼玩 Game 的人也喜歡打 BBS 的原因吧！因為志同道合的人可以和您研磋琢磨嘛！！

E **字型檔及圖形檔**——一般人使用的點距陣印表機大多只能印少數幾種字型，所以，沒有辦法印出好看的文件來。但雷射印表機可使用許多 softFonts，使文件充滿變化。而視窗系統發行後，許多公司也都加入了開發自己的字型。這些字型都是模擬 PostScript 印表的技術，卻可在任何印表機使用，可惜除了基本的字外，多的字都十分貴。而 BBS 上有許多 shareware 的字，它們也有十分高的品質。筆者就曾找到一個中文字型的 ATM Type1 字型，印出來的品質比中文視窗的字好看許多倍，靈標中文就更沒得比了！而且又可用在任何英文軟體中，毫無不相容的問題。美中不足的是裡面只有幾百個字，因為是 shareware 的關係。

另外 BBS 上提供的十分多的就是圖形檔，提供各種文書處理器使用的圖形（像是 .WPG 是 Word Perfect 用的）及 Print Master 及 Print Shop 或 New Print Shop 的圖形及轉換工具，到使用於桌上排版系統（Desktop Publisher）及專業繪圖程式用的圖形也都一應俱全。而且這些 BBS 間也存在著互相競爭的現象，所以，SysOp 就想盡辦法將最新、最好的字型檔或圖形檔供給用戶。

看完了以上的介紹，想必大家對於上 BBS 站能幹些什麼事也有具體的認識了吧！但可別玩得太著迷了，以免 modem 過熱，引起火災！好了，不跟您聊了，因為——又到了我打 BBS 的時間了！咱們後會有期了！

/ TODAY

徵稿

不讓特約作家專美於前！

只要您認爲您的文筆佳，歡迎與我們連絡，就算此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有把握能贏過他，歡迎投稿。我們也會儘量協助您，助您成爲特約作家，只要您有心寫稿，馬上拿起電話，與我們連絡，優厚的稿費等您來拿。

由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄如下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲獵人專欄）。

、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相助

◎遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME 林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。

(1) 遊戲程式修改篇（含self磁碟）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小秘技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

◎天外一章：以軟體世界遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事，文章內容請參閱第 38、39 期不吐不快專欄，字數 500 字以內。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論。

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費，並在信封上著明所要投稿的專欄。

◎爲登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計，若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲畫面或遊戲實兩圖形檔（格式爲 LBM、BBM、PCX、GIF、CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式—寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式—寬 7 公分，高 9 公分。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計，黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

◎服務電話：（07）384－1505。

◎來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。

徵求下列文章

美國鼠壇攻略　　燃燒的野球III心得

謎攻略　　太平洋空戰英雄心得

問題診療室

主治大夫／陳道

本專欄歡迎各位讀者來函，本社將竭力爲各位讀者服務，除了先爲您回信外（需附回郵），也有機會在雜誌上刊出，以服務與您有相同問題的讀者。來信請寄到高雄郵政28-34號，軟體世界雜誌收，請在信封上註明問題診療室。

屏東市－吳維瀚

Q 最近軟體世界雜誌經過全彩色印刷，還增加了許多專欄，讓讀者有參與的機會，可以說攀上了一個新的里程碑，最讓我欣賞的莫過於遊戲獵人，介紹各家的軟體，讓玩家能在買遊戲前先打個譜。當然既然有攻略本，希望雜誌的攻略能挪些空間給遊戲獵人，使玩家能吸收最新的資訊，買遊戲不再抱怨。我也希望雜誌各方面都能讓別的軟體公司加入，使雜誌更爲詳盡，玩家也不必多花錢將市面上各種雜誌都買回去。還有一點就是希望能加點資訊科技新聞，讓雜誌更增可看性。另希望電腦休閒世界的攻略或修改能在軟體世界雜誌上刊出。

我想買一塊音效卡，魔奇金霸卡與金聲卡的差異爲何？又魔奇金霸卡是否眞的可支援MT-32？混音效果又是如何？是否由PC喇叭發出的聲音可由音效卡所接的喇叭輸出？請詳細分析，謝謝！

A 雖然本社已出版攻略本，但是並不是每個遊戲的攻略都會出攻略本，所以大部分的遊戲攻略仍舊是刊在雜誌上的。關於遊戲獵人專欄，我自己也希望能多評析一些遊戲，但礙於篇幅，沒有辦法將市面上所有的遊戲全排進去，所以我只好篩選一些「水準以上」的遊戲來評析。（了解我的意思嗎？沒有評的可能就是…）至於各專欄都讓其他的軟體公司加入，這個我也很想做，但現在只加入電腦休閒世界的情況，雜誌就已經全部爆滿了，甚至頁數不夠，我實在不敢想像雜誌全部開放後的情形，搞不好雜誌得擴充到兩、三百頁才夠放，我們會累死！至於您的建議，非常不錯，我會考慮看看。

魔奇金霸卡內含DIGITAL SURROUND（ECHO）（數位環繞〔迴音〕音效），經我試聽之後發現，此效果很不錯，很有立體感，這點是金聲卡所沒有的。另外魔奇金霸卡也能以FM音源模擬MT-32，關於這點我必須澄清一下各位的觀念。通常各位看到這一點時，總以爲可把魔奇金霸卡拿來當MT-32用，聽到的音樂也與MT-32差不多。把魔奇金霸卡拿來當MT-32用，這點還說得過去，但是聽到的音樂也與MT-32差不多，這可就大錯特錯了。這怎麼說呢？其實，用FM音源模擬MT-32，是爲了能在魔奇金霸卡上使用MIDI的作曲軟體，而不是拿來玩GAME聽音樂的。一個價格數千，一個價格上萬，光是價格就不能比了，其他也就不用說了。在魔奇金霸卡上有一PC SPEAKER接頭，將原主機板上之PC SPEAKER接頭改接至金霸卡上，就可以聽到更清晰、不失眞的REAL SOUND音源。至於其他的詳細資料，請參考本期P 40的介紹。

台北市－呂耀中

Q 希望以後出攻略單行本時，能加些故事的背景和內容及製作過程等相關資料，這樣才像一本完整的單行本。由於創世紀7及冥河滲潤的推出，所以希望能介紹一些有關EMS、

問題診療室

DISK CACHE、MOUSE的設定，不然聽到它安裝的困難，嚇得都不敢買了。

A 遊戲的故事背景及內容，我們都會在攻略本裡提及，而製作過程則不太適合上在攻略本上。關於EMS、DISK CACHE、MOUSE的設定，我們在第38期已有介紹過了，有需要可自行參考。不過這次在創世紀7攻略本裡，有說明創世紀7關於這方面的設定。

嘉義縣－林尚志

Q Game的預告不要和出片日期相差太多，想當初見到代碼　冰人預告時，欣喜若狂！天天到電腦公司報到，算算不下百次，就差沒把店員逼瘋，半年後乃見芳蹤，　如今異域實驗又叫該店店員換了好幾名。求求各位老編大爺，我絕對保證，死也不會介意你們在出片前一天預告，但請不要讓我苦苦等上半年（這次店員好漂亮！）。

A 關於這點，我們也是蠻傷腦筋的，不過預告還是要上。在這邊我可以給您一些建議，免得讓您天天跑電腦公司。在雜誌上所刊登的遊戲廣告，只有NEW FILES是代表遊戲即將出片或已出片，其他的像強片預告或內頁的遊戲廣告，其遊戲的出片日期都是未定，所以您也就用不著爲了這些廣告猛跑電腦公司（想看店員小姐就說　　聲嘛），不過有時NEW FILES也會出點小差錯，在這裡就只好跟您說聲抱歉了！另外您去的這家電腦公司在那裡？我也想去看小……不！買遊戲，買遊戲……

台北縣－廖冠豪

Q 相信一般人在玩PC GAME時，都有這樣的困擾，那就是操縱的問題。在玩模擬、RPG、解謎類的GMAE，用鍵盤、MOUSE操作還算方便，3D的射擊遊戲也有專用搖桿。但動作、動作RPG　就很難操控，遇到緊張的地方常常手忙腳亂，希望能夠發展出像任天堂的掌上操作器或大型電玩的搖桿。

A 大宇資訊所出的JOY MOUSE就是您所需要的搖桿，而且他們現在已發展到JOY MOUSE第三代，可接各種遊樂器搖桿，也可模擬滑鼠，您可以到電腦公司洽購。

南投縣－尤永吉　台南市－尚項翔

Q 本人爲貴社忠實讀者，所購買的遊戲軟體大多爲貴雜誌所推薦代理的，至目前未發現有"爛GAME"，且本人認爲凡是敢發行上市的GAME，其作者多少有花費心血，只是消費者接受程度因人而異，若遽然下評論，不但有損作者尊嚴，也未必能提升貴社發行或代理的地位，反易遭其他同業攻擊。

我覺得票選十大爛GAME，似乎有些說不過去。那個GAME好說歹說，也都是作者花費心血完成的吧！不至於是爲壞的才拿來賣，好的自己"暗藏"起來，雖然有些GAME……，但也有它的優點，不是嗎？

A 感謝各位來函建言，提供寶貴意見，並對軟體世界雜誌的支持。事實上，在決定刊出票選十大爛GAME意見調查表之前，雜

問題診療室

誌社裡已經經過一番激烈的唇槍舌戰，我們相當認同各位對遊戲作者所付出心血的肯定。我們也相信軟體公司必然是經過審慎嚴謹的製作，才將GAME發行，我們並無意損及作者尊嚴或刻意攻擊同業。事實上，在絕大多數玩家的心目中，遊戲確有好壞之分，只不過是個人認定標準不同而已。軟體世界雜誌不以評分、星等……各種方式主動提出各遊戲的好壞，然而我們確相當鼓勵玩家有表達意見的權利，遊戲的好壞則全由讀者自行認定。

這次票選十大爛GAME的統計結果，可提供給各軟體公司作為出片及改善提昇之參考，尤其是劇情之陳腐、創意之抄襲、遊戲界面之不良、內容之貧乏……都是令人詬病之處。我們相信玩家的要求，永遠是脳策休閒軟體設計者創作出上乘作品的原動力之一。由於絕大多數的讀者仍相當支持此項票選，軟體世界雜誌社決定於下期（44期）公佈十大爛GAME票選結果，只此一次，而十大好GAME票選則持續進行。

南投縣－王冠力

Q 接觸電腦已將近5年了，但僅限於玩GAME，對於其他，則只局限於DOS的常用指令及BASIC的基本知識，以至於對第38期的活用EMS一文，雖用力想去融會貫通，但卻一敗塗地。像我們這一類的玩者，滿街都是，難道貴雜誌寧願眼睜睜的看我們這群人，為了進一步了解電腦用途，而傻呼呼的將數千元交給電腦公司當學費，也不願另闢小單元的〝電腦初學入門〞或〝電腦其他用途〞等文章，以救救我們這群忠實的擁護者。

A 對於這點，我倒是可以給您一些小小的建議。如果您要在電腦方面嗄嗄叫，就要自己下功夫苦學。您可以做個實驗，只要您看到哪個人對電腦非常內行，問他是自己學的，還是到外面學的，大部分的人一定會說是自己學的。所以如果您本身對電腦懷有興趣的話，我介紹幾本書給您，一本是旗標出的磁碟作業系統實務手冊，施威銘著，這本書對我在DOS方面的知識幫助不少。對於電腦記憶體管理方面有疑問的，可參考尚PC 640K極限挑戰，陳文欽著。另外對於十進位、十六進位、二進位之間的換算也能夠熟悉一下，這方面可參考電腦概論、BASIC或電子科系方面的書籍，至少能夠熟悉一種程式語言，組合語言尤佳。照著書本所說，多操作電腦，舉一反三，相信提昇電腦功力，將是指日可待。偷偷告訴您，我能夠有今天這種功力，都是拜GAME所賜。因為在玩遊戲時，遇到軟硬體上的問題，於是對這方面下了一番功夫，終有所成。

台東縣－吳建民

Q 希望在產品廣告裡能寫上價格及劃撥帳號（如DP II），否則較偏遠的地區就不知道那裡可以買到。

A 自本期起，將在雜誌製作人員名單下增列劃撥之相關資料以利查詢。再者，有關產品價格一事，只要在雜誌截稿前已確定價格之產品，亦儘可能在產品New Files、強片預告或其它產品廣告中刊出該產品之價格、Deluxe Paint II之售價為NT$2500元。

UPMOST
UPMOST TECHNOLOGY CORP.

登昌恆興業股份有限公司
地址：台北市承德路四段 356 號 3F
TEL ：(02)8837222
FAX (02)8837145

電腦玩家最佳選擇

UP031 中文視窗加速卡

中文視窗標準配備

真絕 色 —提供32K HI-COLOR彩色世界

好武 藝 —比一般VGA卡快10～15倍之繪圖運算功力

保障 多 —兩年維修保障，多一份中文使用手冊的關懷

軟體 —支援多種暢銷軟體：

中文 MICROSOFT WINDOWS 3.0（中文版）、資策會 WINDOWS 3.1（中文版）、倚天、震漢、華康、飛揚

英文 MICROSOFT WINDOWS 3.0/3.1 、AUTOCAD 、AUTOSHADE 、COREL DRAW 3.0 、COREL PHOTO PAINT 、ALDUS FREE HAND 3.0

給您良心的建議：

1. 假如您已擁有個人電腦和視窗軟體，卻不滿意目前 VGA 卡的繪圖顯示速度，建議您儘早換裝 UPMOST UP031 來提昇您系統的表現，享受視窗環境下流暢操作的快感。
2. 假如您正要購買個人電腦，請向供應商指定直接安裝UP031中文視窗加速卡以取代一般VGA卡，以免日後再改裝視窗加速卡的麻煩及額外的支出；因爲中文視窗加速卡已成爲PC的標準配備。

請注意：

有了 UPMOST UP031 中文視窗加速卡，您就不再需要任何 VGA 卡！

電腦休閒軟體玩家必備●軟體世界雜誌●製作最精美●報導最詳實●發行量最大●

社址：高雄市三民區民壯路63號●訂戶服務專線：(07)384-1505●帳戶：謝明奇●劃撥帳號：40423740●郵政信箱：高雄郵政28-34號信箱●每本僅售80元新台幣●

●全書彩色●印刷精美●

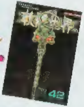
訂戶優待方案：

訂閱全年(12期)

原價960元　優待價860元

半年(6期)

原價480元　優待價430元



⊙存款後由郵局製給正式收據爲憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝　明　奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經收局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	(郵遞區號)
電話	

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費		元

局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝　明　奇

中心局郵戳

新臺幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經收局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	(郵遞區號)
電話	

主管：

經辦員：

虛線內供機器印證用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	元	

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔，如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

前期雜誌要目

百

鐵路大亨-金牛首相
飛狼突擊隊必勝法
黑武士快速過關法
更方便的複製術
永久NPC隊員
Lord British的末日
吞食天地-好狗不擋路
俠影記偷懶法
三國演義-君主捉拿法

GAME

太平洋空戰英雄新手上機篇
魔水晶新手上機篇
暗黑傳說新手上機篇

遊

太平洋空戰英雄
P-38閃電式戰鬥機
楚漢之爭2-赤龍反撲
隋唐群雄傳
沙丘魔堡
羅拉推理系列-七首疑雲
夢幻島嶼
諜報飛龍
暗黑傳說
魔水晶
黃昏變亂客

遊

亞特蘭提斯之謎：雙人模式攻略提示篇
銀河飛將Ⅱ：特別任務2攻略心得篇
意外的訪客完全攻略

硬

讓銀河飛將說中文

千

MODEM 漫談

國

銀河飛將外一章-商場戰將

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元　□一年12期860元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號________)

年齡____　職業____　電話______

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱__________

數量____　總金額______

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____+郵資____=總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限，

否則應請換單另填。

亞洲套裝軟體系列

個人寶典

■個人・家庭・公司資料管理系統■

突破銷售業績 原價／999元 回饋特惠價 **499元**

適用對象：學生、業務、助理、秘書、會計、家庭、一般公司行號皆可適用。

功能特色

1. 名片管理：新增名片、做修刪、查詢、郵寄標籤、列印等客戶資料管理功能。
2. 親友管理：管理親友資料及保存密友個人檔案。
3. 收支管理：處理個人收支等財務項目，充分掌握自己的財務狀況。
4. 計　算　機：附有計算機輔助運算功能，節省計算時間與操作簡便。
5. 會議管理：預定會議時間、開會重點提案，隨時可製作開會通報與會議記錄等報表。
6. 行程管理：可隨時記錄每月、每週、每日工作行程，隨時提醒您重要事待辦。
7. 萬　年　曆：提供您每年度的年曆資料查詢，並具上下月、年查詢等功能。
8. 星座命盤：本系統提供12個星座查詢資料與列印，包含性向、優、缺點、幸運日、愛情觀、適合職業等皆有詳細的解說。
9. 發票對獎：可隨時登入發票號碼，系統會自動幫您對獎。
10. 鬧　　鈴：有10段鬧鈴功能，系統會在設定的時間呼叫。
11. 休閒娛樂：增設俄羅斯方塊遊戲軟體，提供您閒暇之餘的娛樂工具。
12. 系統工具：可設定使用者名稱、密碼設定、印表機廠牌設定、函數鍵值設定。

全部僅售499元

亞資科技股份有限公司
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07)3848088 轉 223/229 惠用套裝軟體洽

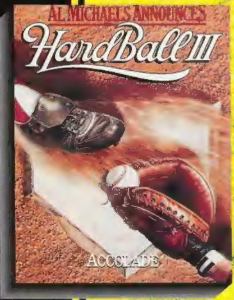
智冠科技有限公司
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號

龍獅虎象誰封王

燃燒野球見端詳

中華職棒已經堂堂邁入第三年，對一個棒球迷而言，若能自組球隊身歷其境地溶入球賽或事先預測冠軍隊伍，那就更帥了！

現在 燃燒的野球 III 讓您如願以償



美國最佳體育播報員艾爾．麥克說：「它棒得令人難以想像！」

因爲——

- 它是唯一經過美國職棒名人肯定的電腦遊戲。
- 它是中華職棒公司特別強力推薦的棒球遊戲。
- 它可讓您成爲球團經理人或老闆，自組一支完全屬於您的"夢幻棒球隊"。
- 它可讓您參加聯盟賽，並可決定賽季的長短。
- 它具有超強的編輯功能，可讓您將中華職棒（龍、虎、獅、象）各球隊搬上電腦一較長短。
- 它可讓您事先預測職棒三年，下半球季冠軍是？總冠軍是？
- 它具有語音功能，可讓您享受全場語音的播報。
- 它"忠於棒球傳統原味"的精神，正符合棒球迷嚴格的需求！

當然，最重要的是：

它需要您的擁有，您的稱讚，如此它才能讓您真正體會到"它真的棒得令人難以想像"！

軟體世界雜誌社　台北郵政28-34號信箱

版權所有，翻印必究